# مستر أحمد حمدي

معلم اول أ - موجه - مدرب مادة الـICT




يُعلن عن فتح باب الحجز للعام 2025-2026

نعلمكـــــم عن فتح بـــاب الحجز لدروس أونلاين في ICT للمدارس العربي واللغات (G4-G5-G6-G7-G8)

للاستفسار والحجز يمكنكم التواصل معنا عبر الواتساب على:
01004767201

المقـاعد محدودة

@sirahmed75








Katr Elnada

قطر الندى

الفصل الدراسي الثاني

تعلم إقرأ جرب طور موهبتك حلمك

# فرقعة

ادخل - اختر - جرب






# تكنولوجيا المعلومات والاتصالات

# 4

الصف الرابع الابتدائي

الاسم ..............................................

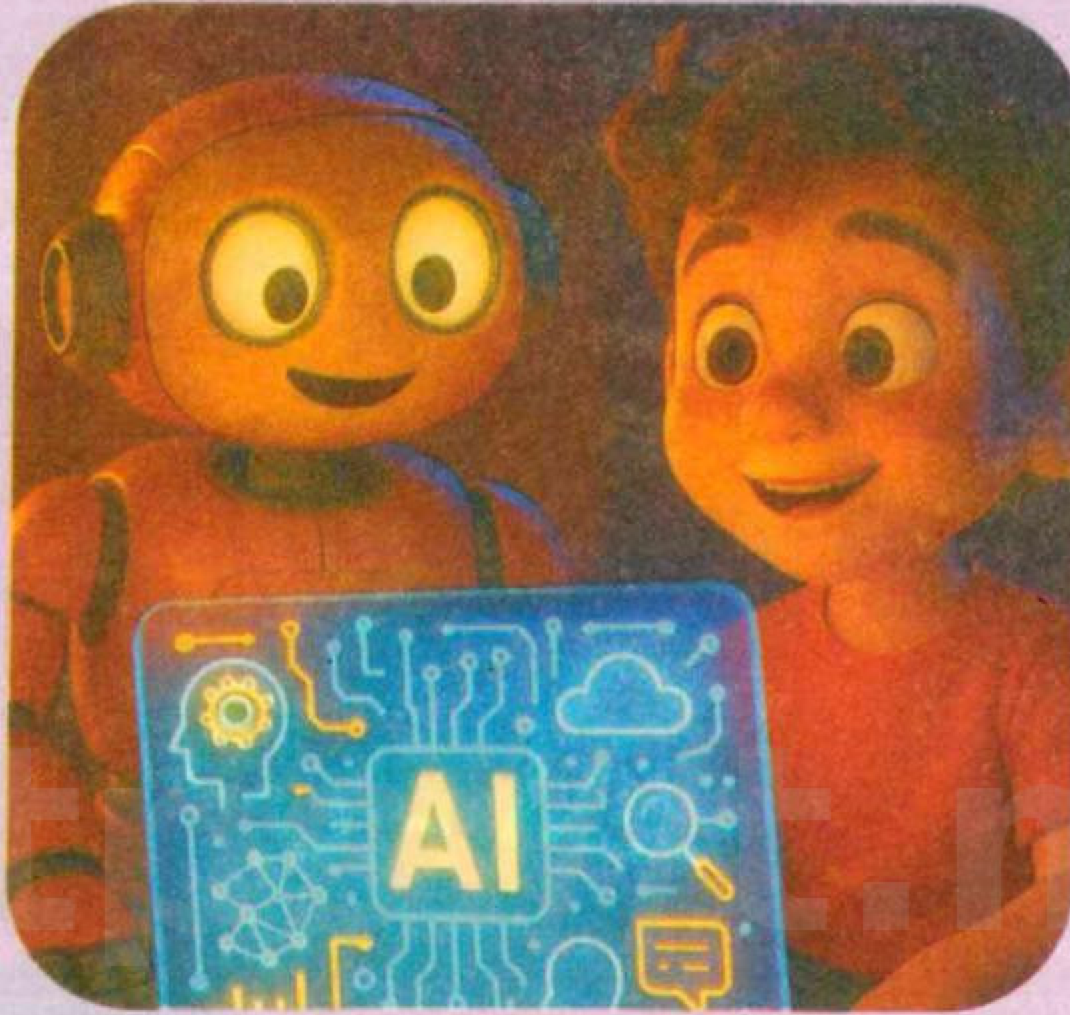
katrelnada.com



منتجاتنا | كنوزنا | شاهدنا | يومياتك

## الذكاء الاصطناعى

هو عقل ذكي داخل الكمبيوتر بيخليه يفكر
ويتعلم زي الإنسان، وبيساعد الناس
في حاجات كتير زي الكلام مع المساعد الصوتي
أو رسم الصور الجميلة أو اللعب بالألعاب الذكية




اكتشف معنا كل يوم معلومة جديدة
وممتعة تُغني معرفتك وتُدهشك.








katrelnada.com

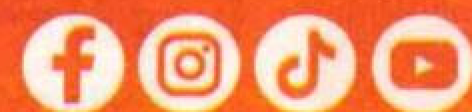
# زوروا موقعنا الآن



تعلّم واستمتع

Scan Now

تابعونا



# الوحدة الثالثة

# المواطن الرقمى فى عالم الإنترنت



3

| | | |
|---|---|---|
| الدرس | الأول | التطبيقات التكنولوجية فى حياتنا . |
| الدرس | الثانى | المواطنة الرقمية : حقوق و مسئولياتى على الإنترنت . |
| الدرس | الثالث | طرق التواصل عبر الإنترنت : المتزامن و غير المتزامن . |
| الدرس | الرابع | أدوات التواصل الرقمى . |
| الدرس | الخامس | أدواتى فى التعلم عبر الإنترنت . |
| الدرس | السادس | مهارات البحث الرقمى : التخطيط و تقييم المصادر . |



# الدرس الأول التطبيقات التكنولوجية فى حياتنا



## تفاعل معنا

- هل فكرت يومًا كيف تساعدنا التكنولوجيا على عمل أشياء كثيرة فى حياتنا بطرق أسهل و أسرع مثل : ( التسوق ، أو التواصل مع الأقارب ، أو التعلُّم ) من خلال **الأدوات الرقمية !**



## تعلَّم

| الأدوات الرقمية | |
|---|---|
| تعريف | هى تطبيقات تساعد الأشخاص على الحصول على الخدمات التى يحتاجونها بسهولة. |
| أهميتها | (1) أدوات **مفيدة لنا** و **للمجتمع** من حولنا .<br>(2) جعلت **الكثير من الأمور أسهل** مما نتخيل .<br>(3) أصبحت المعلومات المفيدة **متاحة للجميع** بسهولة . |
| استخداماتها | هناك ( أشخاص مبدعون ) يستخدمون أنواع مختلفة من الأدوات الرقمية للأسباب التالية :<br>(1) ابتكار حلول عملية تساعد الناس على حياتهم العملية .<br>(2) تصميم تطبيقات و مواقع إلكترونية مفيدة . |

### فوائد الأدوات الرقمية




### 1 تسهيل الحصول على الخدمات




- يمكن للأشخاص استخدام تطبيقات فى :
  - دفع الفواتير.
  - الحصول على المساعدة من المكان المختص بذلك.

### 2 تسهيل السفر و الترفيه



- يمكننا ( حجز التذاكر عبر الإنترنت ) بضغطة زر واحدة **مثل:**
  - تذاكر الطائرات و القطارات .
  - تذاكر لزيارة المتاحف و المواقع الأثرية .

## 3 تحسين التواصل



- تساعد التكنولوجيا الناس على [ **التواصل بشكل أفضل** ]،

مما يساعد على : - بناء علاقات جيدة.

- حل المشكلات.

## 4 الفكرة الرئيسية



- عند استخدام التكنولوجيا [ **بطريقة إيجابية** ]،

فإنها تساعدنا على : - أن نكون أكثر نجاحًا فى حياتنا.

- تطوير المجتمعات.

## تطبيق عملى

- قم باستعراض المواقع و الخدمات التى تقدمها الدولة المصرية للمواطنين على شبكة الإنترنت :

( حجز تذاكر القطارات - مكتبة الإسكندرية - موقع المتحف المصرى الكبير - ..... )



## راجع وقيّم — أسئلة الكتاب المدرسى على الدرس 1



مجاب عنه

**1 ضع علامة ( ✓ ) أمام العبارة الصحيحة و علامة ( ✗ ) أمام العبارة الخطأ :**

(1) يمكن استخدام الأدوات الرقمية لإيجاد حلول للمشكلات اليومية. ( )

(2) التكنولوجيا تجعل دفع الفواتير أكثر صعوبة. ( )

(3) يمكن من خلال التطبيقات الحصول على المساعدة من المؤسسات المختصة. ( )

(4) حجز تذاكر الطائرة لا يمكن أن يتم عبر الإنترنت. ( )

(5) سهلت الأدوات الرقمية عملية حجز تذاكر زيارة المتاحف. ( )

(6) التكنولوجيا تضر الناس دائمًا ولا تفيدهم. ( )

(7) التواصل الجيد بين الناس يساعد على تكوين علاقات جيدة. ( )

(8) المعلومات أصبحت أكثر صعوبة فى الحصول عليها بسبب الإنترنت. ( )

(9) يمكن أن تستفيد المجتمعات من الحلول الرقمية. ( )

(10) الأدوات الرقمية تسهل علينا إنجاز المهام اليومية. ( )

## (2) اخترالإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :

(1) ما الهدف الرئيسى من استخدام الأدوات الرقمية فى حياتنا ؟ ..........................

| | |
|---|---|
| لزيادة صعوبة الحياة | لمنع التواصل بين الناس |
| لتسهيل المهام ومساعدة الناس | لإضاعة الوقت |

(2) كيف يمكن للتطبيق الرقمى أن يساعد شخصًا ما ؟ ..........................

| | |
|---|---|
| ليغنِّى له | ليحصل من خلاله على المساعدة من المكان المختص |
| ليشترى له ملابس | ليذهب به إلى المدرسة |

(3) أحد هذه الأمثلة يوضح كيف سهلت التكنولوجيا السفر ..........................

| | |
|---|---|
| اللعب فى الحديقة | الذهاب إلى المكتبة |
| حجز تذاكر الطائرات عبر الإنترنت | الرسم على الورق |

(4) من فوائد المواقع الإلكترونية ..........................

| | |
|---|---|
| تجعل الطقس حارًا | جعلت المعلومات متاحة للجميع بسهولة |
| تزيد من صعوبة التسوق | تمنع تحدث الناس بعضهم مع بعض |

(5) ماذا نحقق عندما نستخدم التكنولوجيا بطريقة إيجابية ؟ ..........................

| | |
|---|---|
| نساعد على تحقيق النجاح والتطور | نسبب المشاكل للآخرين |
| نمنع الناس من التعلُّم | نجعل الحياة أكثر صعوبة |

(6) أى هذه الخيارات يعتبر أداة رقمية ؟ ..........................

| | |
|---|---|
| كتاب ورقى | قلم رصاص |
| تطبيق على هاتف ذكى | مجلة ورقية |

(7) ما المشكلة المالية التى يمكن حلها باستخدام التطبيقات الرقمية ؟ ..........................

| | |
|---|---|
| صعوبة فى الطهى | صعوبة فى دفع الفواتير |
| صعوبة فى ركوب الدراجة | صعوبة فى النوم |

(8) ما الذى يمكننا حجز تذاكر له عبر الإنترنت ؟ ..........................

| | |
|---|---|
| اللعب بالكرة | شراء الخضار من البقال |
| زيارة المتاحف والمواقع الأثرية | السباحة فى البحر |

(9) كيف تساعد التكنولوجيا على تحسين التواصل بين الناس ؟

| | |
|---|---|
| تمنع الناس من التحدث | تسهل بناء العلاقات الجيدة وحل المشكلات |
| تجعل التواصل أكثر صعوبة | تزيد من سوء الفهم بين الناس |

(10) ما الفائدة من التطبيقات التى تُصمَّم لخدمة المجتمع ؟ ..........................

| | |
|---|---|
| إضاعة الوقت والمال | مساعدة المجتمعات على التطور وحل مشكلاتها |
| زيادة صعوبة الحياة | منع الناس من مساعدة بعضهم بعضًا |





قطر الندى Katr Elnada



## تدريبات قطر الندى على الدرس 1

مجاب عنه

### 1 اخترالإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :

(1) تُساعد ................ الأشخاص فى الحصول على الخدمات و سهلت الكثيرمن الأمور.

| | | | |
|---|---|---|---|
| المكتبات | الرحلات | الأدوات الرقمية | وسائل المواصلات |

(2) يُمكِن استخدام الأدوات الرقمية فى تصميم ................

| | | | |
|---|---|---|---|
| تطبيقات | مواقع إلكترونية | كلاهما | لاشئ مما سبق |

(3) تحسين التواصل يؤدى إلى بناء ................

| | | | |
|---|---|---|---|
| مبانى | علاقات جيدة | مدارس | أجهزة |

(4) عندما نستخدم التكنولوجيا بطريقة ................ فإنها تساعدنا على أن نكون أكثرنجاحًا وتطورًا.

| | | | |
|---|---|---|---|
| عشوائية | إيجابية | سلبية | حديثة |

(5) من الخدمات التى يمكن الحصول عليها عبرالتطبيقات ................

| | | | |
|---|---|---|---|
| دفع الفواتير | حجز تذاكر السفر | الحصول على المساعدة | جميع ما سبق |

### 2 ضع علامة ( ✓ ) أمام العبارة الصحيحة و علامة ( ✗ ) أمام العبارة الخطأ :

(1) الأدوات الرقمية تساعدنا فى الحصول على الخدمات التى نحتاجها بسهولة . ( )

(2) الأدوات الرقمية لا تقدم حلولًا للمشكلات . ( )

(3) يمكن استخدام الأدوات الرقمية لتصميم المواقع و التطبيقات . ( )

(4) الأدوات الرقمية جعلت الكثيرمن الأمورأسهل مما نتخيل . ( )

(5) لا نستطيع دفع فواتيرالكهرباء باستخدام الأدوات الرقمية . ( )

### 3 صِل ما فى العمود ( أ ) بما يناسبه فى العمود ( ب ) :

| العمود ( أ ) | | العمود ( ب ) |
|---|---|---|
| (1) تحسين التواصل يساعد على . | أ | الأدوات الرقمية |
| (2) أدوات مفيدة لنا و للمجتمع من حولنا . | ب | يسهل السفرو الرحلات |
| (3) يتم من خلال التطبيقات الرقمية . | جـ | بناء علاقات جيدة |
| (4) حجز التذاكرعبرالإنترنت . | د | استخدام التكنولوجيا بطريقة إيجابية |
| (5) تساعد المجتمع على التطور . | هـ | دفع الفواتير |



## قيم تلميذك على الدرس 1

مجاب عنه

15 درجة

**(1) ضع علامة ( ✓ ) أمام العبارة الصحيحة و علامة ( ✗ ) أمام العبارة الخطأ :**

(1) تساعد الأدوات الرقمية المسافرين فى حجز تذاكر السفر عبر الإنترنت . ( )

(2) الأدوات الرقمية ليست لها دور فى حياتنا اليومية . ( )

(3) المعلومات و الخدمات لا يمكن الحصول عليها بسهولة باستخدام الأدوات الرقمية. ( )

(4) تساعد الأدوات الرقمية على أن نكون أكثر نجاحًا فى حياتنا . ( )

(5) تسهل الأدوات الرقمية على المواطنين حجز تذاكر لزيارة المتحف المصرى الكبير على شبكة الإنترنت. ( )

(6) تستطيع إنزال تطبيقات على هاتفك المحمول للحصول على الكثير من الخدمات عبر الإنترنت . ( )

(7) الأدوات الرقمية لا تساعد على حل المشكلات التى تواجهنا. ( )

(8) مكتبة الإسكندرية يمكن الحصول على خدماتها من خلال الإنترنت. ( )

(9) المعلومات أصبحت أكثر صعوبة فى الحصول عليها باستخدام الأدوات الرقمية . ( )

(10) الأدوات الرقمية تساعد المبدعون على ابتكار حلول عملية تساعد الناس على حياتهم اليومية . ( )

**(2) اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :**

(1) تستطيع بناء علاقات جيدة مع الآخرين من خلال ..........

| | | | |
|---|---|---|---|
| الحصول على الخدمات | تحسين التواصل | السفر | حل المشكلات |

(2) التطبيقات الرقمية سهلت الكثير من الأمور .......... مما نتخيل.

| | | | |
|---|---|---|---|
| أصعب | أسهل | أبعد | لا شئ مما سبق |

(3) يمكن استخدام تطبيقات رقمية خاصة لدفع فاتورة .......... عبر شبكة الإنترنت .

| | | | |
|---|---|---|---|
| الكهرباء | الغاز | التليفون | جميع ما سبق |

(4) أحد فوائد الأدوات الرقمية الإيجابية ..........

| | |
|---|---|
| عدم الذهاب للمدرسة | التعليم أصبح أصعب |
| ظهور المشكلات | الحصول على المساعدة من أى مكان |

(5) من فوائد المواقع الإلكترونية ..........

| | |
|---|---|
| صعوبة دفع الفواتير | صعوبة الحصول على المعلومات |
| المعلومات متاحة للجميع بسهولة | ظهور المشكلات |



الدرس الثانى

# المواطنة الرقمية
## حقوق و مسئولياتى على الإنترنت



### تفاعل معنا

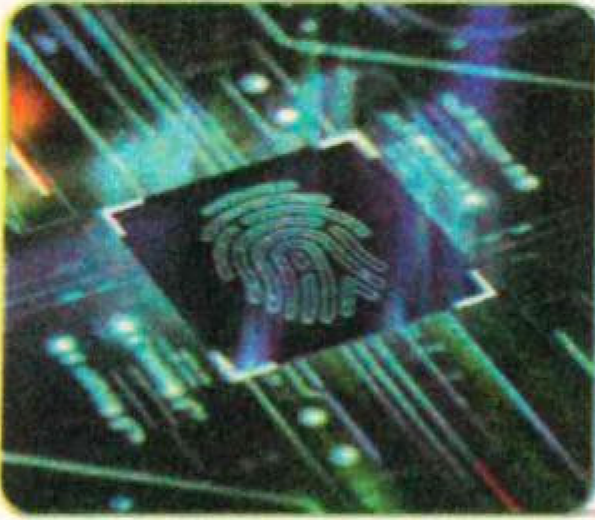
- الآن بعد أن أصبحت تستخدم التكنولوجيا والإنترنت فى دراستك ولعبك ، فأنت لست مستخدمًا عاديًا ، بل أنت **مواطن رقمى** !



### تعلّم

## أولًا المواطنة الرقمية

| المواطنة الرقمية | | |
|---|---|---|
| تعريف | هى القدرة على استخدام التكنولوجيا بطريقة : **أخلاقية** و**مسئولة** و**آمنة** . |  |
| أهميتها | - تعرفك بحقوقك و واجباتك ( مسئولياتك ) على الإنترنت . | |

| البصمة الرقمية | | |
|---|---|---|
| تعريف | هى سجلًا لكل ما ( تفعله **أو** تشاركه **أو** يشاركه الآخرين عنك ) على الإنترنت . |  |
| تتضمن | - المواقع التى تزورها. - الصور التى تنشرها. - التعليقات التى تكتبها. | |



**ملاحظة هامة :**

- **بصمتك الرقمية** يجب أن تكون إيجابية **لذلك:**

يجب ألا تُشارك ( معلوماتك **أو** معلومات غيرك ) بطريقة غير آمنة أو غير مسئولة .

## ثانيًا حقوق ومسئوليات المواطن الرقمى

- لديك حقوق ( **أى مَالكَ** ) ، وعليك مسئوليات ( **أى ما عليك فعله** ) فى :

المدرسة أو المنزل أو على الإنترنت، **فما هى ؟**

## الحقوق لديك الحق فى الآتى :

### 1 الحماية

- لا يجوز لأى شخص أن :
( ينسخ بصمتك الرقمية أو يشارك فيديوهات أو صورًا لك ) دون إذنك .

### 2 التعبير الإيجابى

- لديك الحق فى التعبير عن :
( آرائك و أفكارك ، بشكل لا يسئ للآخرين ) بمساعدة أسرتك و معلمك.

### 3 الوصول الآمن

- لديك الحق فى استخدام الإنترنت بأمان : عندما تحتاج إليه.
( و يجب أن تلتزم باحترام القانون ) .

## المسئوليات يجب عليك فعل الآتى :

### 1 احترام الملكية الفكرية

- يجب ألا تنسخ أو تسرق محتوى شخص آخر.
مثل : ( قصة أو أغنية ) بهدف مشاركته أو بيعه .
لأن ذلك يعتبر ( قرصنة ) .

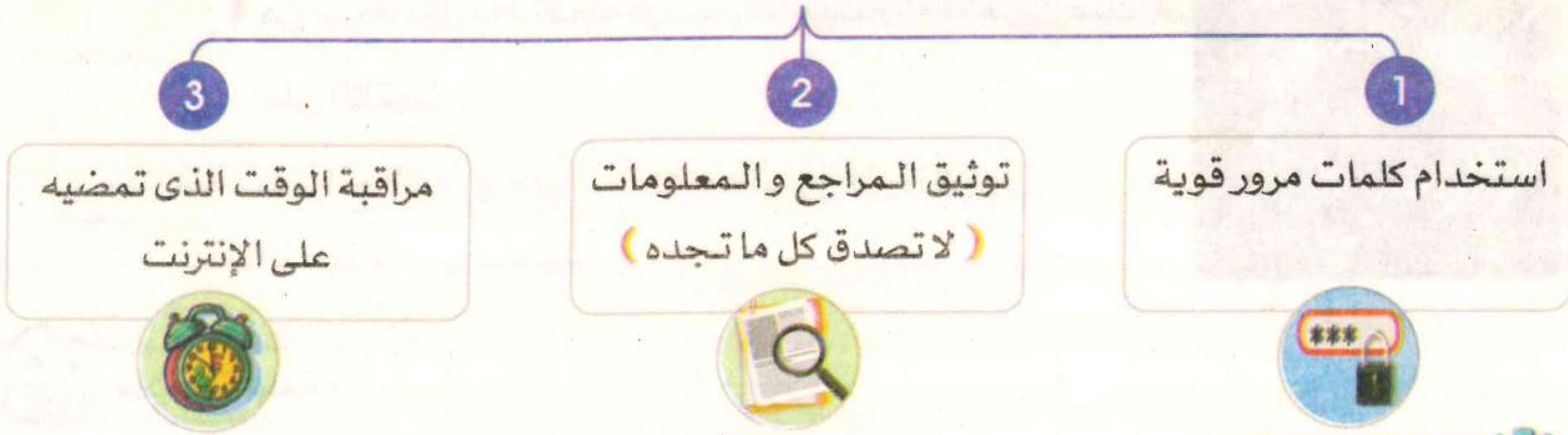
### 2 التفاعل الإيجابى

- كن مهذبًا دائمًا مع الجميع على الإنترنت .
( عبِّر عن آرائك بأفكار إيجابية ) .

### 3 الاستخدام الحكيم

- تأكَّد من أن ما تشاهده مفيد.
و أنك توازن بين وقتك على الإنترنت و وقتك مع أصدقائك وعائلتك .

## ثالثًا قواعد الاستخدام الآمن للإنترنت




## تطبيق عملى

باستخدام برنامج Microsoft Word اكتب موضوعًا قصيرًا حول :
( كيف أحافظ على بصمتى الرقمية نظيفة وإيجابية ) ؟



**أضف لمعلوماتك الإثرائية**

* القرصنة : هى تداول محتوى بشكل غير قانونى بهدف مشاركته أو بيعه للآخرين.

* تم إضافتها نظرًا لتواجد هذه المعلومات فى أسئلة الكتاب المدرسى .







## راجع وقيّم — أسئلة الكتاب المدرسى على الدرس 2



مجاب عنه

**1 ضع علامة ( ✓ ) أمام العبارة الصحيحة و علامة ( ✗ ) أمام العبارة الخطأ :**

(1) البصمة الرقمية هى كل ما تفعله عبر الإنترنت، ومن المهم أن تكون بصمة إيجابية. ( )

(2) المواطنة الرقمية هى مجرد معرفة كيفية استخدام الكمبيوتر. ( )

(3) إذا رفعت مقطع فيديو من تصميمك ، فمن حقك أن تطلب حمايته ضد القرصنة. ( )

(4) لا يهم إن كنت تستخدم كلمة مرور ضعيفة طالما أنك لا تشاركها. ( )

(5) القرصنة تعنى أن تقوم بنسخ محتوى شخص آخر بهدف مشاركته أو بيعه. ( )

(6) لست بحاجة لتوثيق المراجع التى تجدها على الإنترنت ، فكلها صحيحة. ( )

(7) من مسئوليتك أن تتأكد أن المحتوى الذى تشاهده لا يسبب لك التوتر. ( )

(8) يمكنك التعبير عن آرائك على الإنترنت بأى طريقة، حتى لو أساءت للآخرين. ( )

(9) من حقك أن تستخدم الإنترنت عندما تحتاج إليه ، ولكن فى ظل احترام القانون. ( )

(10) يجب أن تختار المواقع الإلكترونية التى تزورها بحكمة وتستخدم برامج مُحدَّثة. ( )

**2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :**

(1) ما التعريف الصحيح للمواطنة الرقمية ؟ ..........

| | |
|---|---|
| قضاء وقت طويل على الإنترنت | القدرة على استخدام التكنولوجيا بطريقة أخلاقية ومسئولة وآمنة |
| مشاهدة مقاطع فيديو فقط | مشاركة كل المعلومات الشخصية |

(2) الأشياء التى تفعلها على الإنترنت، وتترك أثرًا تسمى ..........

| | |
|---|---|
| البصمة الرقمية | المسئوليات |
| الحقوق | كلمة المرور |

(3) أحد أهم المسئوليات تجاه المحتوى على الإنترنت هو ..........

| | |
|---|---|
| نشره فورًا | احترام حقوق الملكية الفكرية وتجنب القرصنة |
| عدم توثيق أى مراجع | استخدامه لإيذاء الآخرين |

(4) عند التفاعل مع الآخرين عبر الإنترنت، يجب عليك ..........

| | |
|---|---|
| تجاهلهم | التعبير عن آرائك بشكل مسىء |
| إظهار سلوك إيجابى والتعامل باحترام | طلب معلوماتهم الشخصية |

(5) ما الذى يجب أن تفعله عندما تجد معلومات أثناء بحثك ؟ ..........

| | |
|---|---|
| تجاهل المصدر | استخدامها دون سؤال |
| نشرها فورًا على أنها صحيحة | تأكيد وتقييم وتوثيق المراجع التى تجدها |

(6) ما هو أحد حقوقك كمواطن رقمى ؟ ........................................

| | |
|---|---|
| سرقة المحتوى من الإنترنت | الحق فى الحماية وعدم نسخ بصمتك الرقمية دون إذنك |
| إهمال وقتك مع العائلة | نشر صور الآخرين |

(7) ماذا يعنى استخدام الإنترنت بأمان ؟ ........................................

| | |
|---|---|
| استخدام كلمة مرور بسيطة | زيارة أى موقع عشوائى |
| استخدام برامج مُحدَّثة ووضع كلمات مرور قوية | عدم مراقبة الوقت الذى تمضيه |

(8) ماذا ينتج عن عدم احترام حقوق الملكية الفكرية ؟ ........................................

| | |
|---|---|
| التفاعل الإيجابى | توثيق المراجع |
| القرصنة | البصمة الرقمية النظيفة |

(9) ما الذى يُعد مثالاً على المسئولية عند استخدام الإنترنت ؟ ........................................

| | |
|---|---|
| التعبير عن رأيك | التأكد من تحقيق توازن بين استخدام الإنترنت والتواصل الشخصى |
| مشاهدة أى شىء عشوائيًا | استخدام التكنولوجيا وقت الحاجة |

(10) من المهم جدًا ألا تشارك معلوماتك ومعلومات غيرك عبر الإنترنت بطريقة ........................................

| | |
|---|---|
| غير آمنة ومسئولة | مسئولة |
| آمنة | إيجابية |

## سؤال إضافى قطر الندى على الدرس 2

**3 أكمل العبارات التالية بما يناسبها مما بين القوسين :**

[ التفاعل الإيجابى - البصمة الرقمية - المواطنة الرقمية - كلمات مرور قوية - احترام الملكية الفكرية ]

(1) أحد قواعد الاستخدام الآمن للإنترنت استخدام ........................................

(2) عدم نسخ أو مشاركة محتوى شخص آخر بهدف بيعه هو ........................................

(3) أن أكون مهذبًا مع الجميع على الإنترنت هو ........................................

(4) ........................................ هى سجل لما تشاركه من صور وتعليقات على الإنترنت .

(5) ........................................ تعنى معرفتك بحقوقك وواجباتك على الإنترنت .



## تدريبات قطر الندى على الدرس 2 مجاب عنه

### 1 اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :

(1) المواطنة الرقمية هى القدرة على استخدام .................... بطريقة أخلاقية و مسئولة و آمنة.

| | | | |
|---|---|---|---|
| القرصنة | الأرقام | الموارد | التكنولوجيا |

(2) .................... هى كل ما تفعله أو تشاركه أو يشاركه الآخرين عنك على الإنترنت.

| | | | |
|---|---|---|---|
| الموقع | البصمة الرقمية | المواطنة الرقمية | المسئولية |

(3) من .................... المواطن الرقمية حماية معلوماته الشخصية.

| | | | |
|---|---|---|---|
| مسئوليات | واجبات | حقوق | أهداف |

(4) من .................... المواطن الرقمى الاستخدام الحكيم للإنترنت .

| | | | |
|---|---|---|---|
| مسئوليات | حقوق | أهداف | حماية |

(5) تتضمن البصمة الرقمية ما تشاركه من .................... عبر الإنترنت.

| | | | |
|---|---|---|---|
| الصور | المواقع | التعليقات | جميع ما سبق |

### 2 ضع علامة ( ✓ ) أمام العبارة الصحيحة و علامة ( ✗ ) أمام العبارة الخطأ :

(1) تشكل بصمتك الإلكترونية سجلًا لكل ما تفعله عبر الإنترنت . ( )

(2) لديك الحق فى استخدام الإنترنت دون التزام بالقانون. ( )

(3) وضع كلمات مرور قوية من قواعد الاستخدام الآمن للإنترنت. ( )

(4) يمكن مشاركة معلوماتى الشخصية مع أى شخص تعرفت عليه عبر الإنترنت . ( )

(5) أستطيع إنزال أى محتوى من الإنترنت و مشاركته مع الآخرين دون إذن صاحب المحتوى . ( )

### 3 أكمل العبارات التالية بما يناسبها مما بين القوسين :

[ القرصنة - توازن - التفاعل الإيجابى - احترام القانون - البصمة الرقمية ]

(1) .................... هو أن تكون مهذبًا دائمًا مع الجميع على الإنترنت .

(2) سرقة محتوى شخص آخر و مشاركته عبر الإنترنت يعرف بـ ....................

(3) تشكل .................... سجلًا للمواقع التى تزورها و الصور التى تنشرها على الإنترنت.

(4) الاستخدام الحكيم هو أن .................... بين وقتك على الإنترنت و وقتك مع أصدقائك و عائلتك.

(5) لديك الحق فى استخدام الإنترنت بأمان عندما تحتاج إلى ذلك فى ظل ....................



## قيم تلميذك على الدرس 2

مجاب عنه




**(1) ضع علامة ( ✓ ) أمام العبارة الصحيحة وعلامة ( ✗ ) أمام العبارة الخطأ :**

(1) بصمتك الرقمية لا تَتَأثَّر بما تشاركه عبر الإنترنت . ( )

(2) يجب عليك التأكد من صحة المعلومات التى تحصل عليها عبر الإنترنت . ( )

(3) مراقبة الوقت الذى تمضيه عبر الإنترنت من قواعد الاستخدام الغير آمن للإنترنت . ( )

(4) من حقوق المواطن الرقمى أنه لا يجوز لأى شخص مشاركة صوره الشخصية على الإنترنت . ( )

(5) لديك الحق فى التعبير عن آرائك وأفكارك بدون مراعاة حقوق الآخرين . ( )

(6) المواطنة الرقمية تعنى معرفتك بحقوقك وواجباتك على الإنترنت . ( )

(7) المواطن الرقمى لديه حقوق وعليه مسئوليات عند تعامله عبر الإنترنت . ( )

(8) استطيع تداول أى محتوى رقمى على الإنترنت بهدف المشاركة أو البيع . ( )

(9) توثيق المراجع والمعلومات من قواعد الاستخدام الآمن للإنترنت . ( )

(10) مشاركة صورك ومعلوماتك الشخصية هو تعدى على حقوقك كمواطن رقمى . ( )

**(2) اكتب المسمى العلمى :**

(1) تأكد من أن ما تشاهده مفيد وأنك توازن بين وقتك على الإنترنت ووقتك مع أصدقائك وعائلتك .

( .................... )

(2) لا يجوز لأى شخص أن ينسخ بصمتك الرقمية أو يشارك فيديوهات أو صورًا لك دون إذنك .

( .................... )

(3) لديك الحق فى استخدام الإنترنت بأمان عندما تحتاج إليه . ( .................... )

(4) كن مهذبًا دائمًا مع الجميع على الإنترنت وعبر عن آرائك بأفكار إيجابية . ( .................... )

(5) هى سجل لكل ما تفعله أو تشاركه أو يشاركه الآخرون عنك على الإنترنت . ( .................... )

**(3) من قواعد الاستخدام الآمن للإنترنت :**

(1) ..............................................................................

(2) ..............................................................................

(3) ..............................................................................



الدرس الثالث

# طرق التواصل عبر الإنترنت : المتزامن وغير المتزامن

## تفاعل معنا

- هل فكَّرت يومًا فى الطرق المختلفة التى تتحدث بها مع أصدقائك أو معلمك باستخدام التكنولوجيا ؟
- هناك **طريقتان رئيسيتان للتواصل عبر الإنترنت** ، وكلاهما مفيدا جدًا !

## تعلَّم

### أولًا الاتصال المتزامن (Synchronous Communication)

| الاتصال المتزامن | |
|---|---|
| تعريف | هو اتصال يحدث فى **الوقت الفعلى** ( ذات الوقت ) ، أى يحتاج إلى **استجابة فورية** .<br>- هذا النوع من الاتصال يشبه ( الحديث وجهًا لوجه ) ولكن عبر الإنترنت .  |
| مثال | - التحدث فى الهاتف المحمول مع زميل لك . |

### أدوات الاتصال المتزامن عبر الإنترنت

#### 1 محادثات الفيديو Video chats



- تسمح بالتواصل المباشر مع شخص **أو** أكثر **بالصوت والصورة** .
- **الأدوات اللازمة للاتصال :**
  - جهاز مزود بكاميرا وميكروفون.
  - تطبيق على الهاتف المحمول **أو** برنامج على الكمبيوتر.

#### 2 المراسلة الفورية Instant Messaging (IM)



- تمكنك من **إرسال** ( رسائل نصية **أو** إضافة صور وفيديوهات ) **وتصل فى لحظتها**.
- **الأدوات اللازمة للاتصال :**
  - ( برنامج مراسلة فورية ) على الكمبيوتر.
  - تطبيق على الهاتف المحمول.

### 3 غرف الدردشة Chat rooms

- تسمح بالتواصل بالكتابة ضمن مجموعات حول موضوع محدد.
  - الاستجابة فيها تكون سريعة.



- الأدوات اللازمة للاتصال :
  - برنامج متصفح إنترنت مثل: Google chrome
  - تطبيق على الهاتف المحمول.

## ثانيًا الاتصال غير المتزامن (Asynchronous Communication)

| | الاتصال غير المتزامن |
|---|---|
| تعريف | يحدث الاتصال بدون الحاجة إلى استجابة فورية.<br>- يمكنك إرسال رسالتك ، ويستطيع الطرف الآخر قراءتها والرد عليها فى أى وقت لاحق .<br>- يتم نقل المعلومات دون ضرورة تواجد الشخص الآخر فى التوقيت نفسه . |
| مثال | - إرسال رسالة نصية إلى جهة حكومية. |

### أدوات الاتصال غير المتزامن عبر الإنترنت

### البريد الإلكترونى Email

| | الأدوات اللازمة للاتصال |
|---|---|
| يستخدم لإرسال رسائل رسمية أو طويلة مثل:<br>- طلب مساعدة من معلمك.<br>- التواصل مع أحد المسئولين.  | - متصفح إنترنت (للوصول إلى البريد الإلكترونى) .<br>- تطبيق البريد الإلكترونى على جهازك. |

## ثالثًا متى نستخدم أنواع التواصل (المتزامن وغير المتزامن) ؟

| التواصل المتزامن | التواصل غير المتزامن |
|---|---|
| (1) عند مناقشة موضوع دراسى سريع.<br>(2) عند الحاجة إلى إجابة فورية.<br>(3) عند تبادل المعلومات والملفات البسيطة بسرعة. | (1) عند إرسال رسالة رسمية.<br>(2) عندما لا تحتاج إلى رد فورى.<br>(3) إرسال ملفات مهمة وكبيرة (مثل الواجب المدرسى). |

### تطبيق عملى

- أرسل أحد الملفات عبر أحد تطبيقات التواصل : ( WhatsApp - Email - ....... )








## راجع وقيّم — أسئلة الكتاب المدرسى على الدرس 3 (مجاب عنه)

**1 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة و علامة (✗) أمام العبارة الخطأ :**

(1) الاتصال المتزامن يحدث فى الوقت الفعلى، ويتطلب استجابة فورية . ( )

(2) لا يمكن استخدام البريد الإلكترونى للتواصل مع المعلم بخصوص مشروع مدرسى . ( )

(3) يُعد البريد الإلكترونى مثالًا على الاتصال غير المتزامن . ( )

(4) للتواصل المتزامن ، يجب أن يكون طرفا الاتصال متواجدين فى التوقيت نفسه . ( )

(5) يمكن لغرف الدردشة أن تُستخدم لإجراء مناقشة موضوع دراسى معين . ( )

(6) المراسلة الفورية (IM) تُعد من أدوات الاتصال غير المتزامن . ( )

(7) يمكن استخدام متصفحات الإنترنت مثل Google Chrome للوصول إلى غرف الدردشة . ( )

(8) الاتصال غير المتزامن يتطلب استجابة فورية من الطرف الآخر . ( )

(9) محادثات الفيديو تسمح بالتواصل المباشر مع شخص واحد أو أكثر . ( )

(10) لا يمكن لتطبيق الهاتف المحمول أن يتيح لك الوصول إلى محادثات الفيديو . ( )

**2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :**

(1) ما نوع الاتصال الذى يحدث فى الوقت الفعلى، ويتطلب استجابة فورية ؟ ..........

| | |
|---|---|
| الاتصال غير المتزامن | البريد الإلكترونى |
| المراسلة العادية | الاتصال المتزامن |

(2) تُعد محادثات الفيديو مثالًا على أى نوع من الاتصال ؟ ..........

| | |
|---|---|
| الاتصال المتزامن | اتصال تقليدى |
| اتصال غير متزامن | الرسائل المسجلة |

(3) أفضل وسيلة لإرسال رسالة رسمية إلى معلمك أو للجهات الحكومية هى ..........

| | |
|---|---|
| المراسلة الفورية | البريد الإلكترونى |
| محادثات الفيديو | غرف الدردشة |

(4) تُستخدم غرف الدردشة (Chat rooms) غالبًا لإجراء ..........

| | |
|---|---|
| محادثات شخصية طويلة | مناقشة موضوع دراسى أو فكرة محددة |
| إرسال واجبات رسمية | مكالمات هاتفية |

(5) أى من الأدوات التالية لا تتطلب تواجدك أنت والمستلم فى نفس التوقيت ؟ ..............................

| | |
|---|---|
| المراسلة الفورية | محادثات الفيديو |
| البريد الإلكترونى | المكالمات التليفزيونية المباشرة |

(6) ما الأداة اللازمة لإجراء محادثات الفيديو ؟ ..............................

| | |
|---|---|
| جهاز مزود بكاميرا وميكروفون | جهاز فاكس |
| مسجل صوت فقط | قلم وورقة |

(7) يسمح لك الاتصال المتزامن بـ..............................

| | |
|---|---|
| إرسال ملف والرد عليه فى اليوم التالى | تبادل المعلومات والملفات بين شخصين أو أكثر دون تأخير |
| إرسال رسالة رسمية طويلة | قراءة مقالات تعليمية |

(8) برنامج تطبيق الهاتف المحمول هو تطبيق يعمل على الجهاز يتيح لك الوصول المباشر إلى..............................

| | |
|---|---|
| الطبخ و الوصفات فقط | البريد الإلكترونى وصفحات التواصل ومحادثات الفيديو |
| الكتب المدرسية الورقية | الرياضة البدنية |

(9) ما نوع الاتصال المستخدم لإرسال ملف رقمى أو برنامج تعليمى مسجل ؟ ..............................

| | |
|---|---|
| اتصال متزامن | اتصال غير متزامن |
| محادثة فيديو | مراسلة فورية |

(10) تُعد المراسلة الفورية Instant Messaging (IM) مثالاً على ..............................

| | |
|---|---|
| الاتصال غير المتزامن | البريد الإلكترونى الرسمى |
| الاتصال المتزامن | المراسلات البطيئة |

## سؤال إضافى قطر الندى على الدرس 3

(3) أكمل الجدول . صنف أنواع الاتصالات بالإنترنت المختلفة فى العمود المناسب :

[ غرفة الدردشة - البريد الإلكترونى - المراسلة الفورية - محادثة الفيديو ]

| الاتصال المتزامن | الاتصال غير المتزامن |
|---|---|
| .............................. | .............................. |
| .............................. | .............................. |
| .............................. | .............................. |
| .............................. | .............................. |
| .............................. | .............................. |
| .............................. | .............................. |





## تدريبات قطر الندى على الدرس 3

مجاب عنه

### 1 ضع علامة ( ✓ ) أمام التصرف الصحيح الذى ستقوم به :

(1) وجدت أن الشقة المجاورة لنا يتدفَّق منها ماء بغَزَارَة فقمت بإرسال رسالة فورية لأصحابها لإبلاغهم بذلك . ( )

(2) أريد أن أرسل صور أشعة وتحاليل إلى طبيبى الخاص فأرسلتها باستخدام البريد الإلكترونى . ( )

(3) أرغب فى مُحادَثَة عمى الذى يعمل بالخارج فأجريت معه محادثة فيديو . ( )

(4) والدى موجود بالعمل ومشغول باجتماع هام فأجريت معه محادثة فيديو . ( )

(5) أريد أن أرسل بياناتى الشخصية إلى المدرسة فأرسلتها من خلال غرفة الدردشة . ( )

### 2 أكمل ما يأتى بالكلمة المناسبة مما بين القوسين :

[ المتزامن - غير المتزامن - محادثات الفيديو - Google Chrome - غرف الدردشة - البريد الإلكترونى ]

(1) يحتاج التليفون المحمول إلى متصفح مثل .................................. للوصول إلى مواقع الإنترنت .

(2) تسمح لك .................................. بالتواصل المباشر مع زملائك فى الفصل بالصوت والصورة .

(3) الاتصال .................................. لا يتطلب استجابة فورية من المُستقبِل .

(4) الاتصال .................................. يتطلب استجابة فورية من المُستقبِل .

(5) يستخدم .................................. لإرسال رسائل ذات طابع رسمى إلى جهات حكومية .

(6) تسمح لك .................................. بالاتصال مع أصدقائك وتكوين مجموعات للحديث .

### 3 ما الذى يعادل كلًّا من السيناريوهات التالية فى العالم الرقمى ؟

اختر من بين أنواع الاتصال عبر الإنترنت التى تعلمتها فى هذا الدرس ، واشرح اختياراتك ( ملاحظة : قد يكون هناك أكثر من نوع واحد مناسب ) :

(1) الحصول على مساعدة فورية :

..................................

..................................

(2) مساعدة أحد الجيران فى الأعمال المنزلية :

..................................

..................................

(3) الإبلاغ رسميًا عن مخالفة ما :

..................................

..................................

(4) العثور على حيوان أليف مفقود :

..................................

..................................

(5) مواساة شخص ما :

..................................

..................................



## قيم تلميذك على الدرس 3

مجاب عنه




**1 ضع علامة ( ✓ ) أمام العبارة الصحيحة وعلامة ( ✗ ) أمام العبارة الخطأ :**

(1) غرف الدردشة Chat rooms تسمح بالاتصال غير المتزامن بين الأشخاص . ( )

(2) تسمح محادثات الفيديو بالتواصل المباشر مع شخص أو أكثر باستخدام تليفون محمول . ( )

(3) جهاز مزود بكاميرا ومكبر صوت من الأدوات اللازمة لإجراء اتصال متزامن . ( )

(4) البريد الإلكترونى Email يستخدم لإرسال واستقبال الرسائل ذات الطابع الرسمى . ( )

(5) المراسلة الفورية ( IM ) تتضمن نصوص وصور ولا يمكن إضافة مقطع فيديو بها . ( )

**2 صِل :**

| العمود ( أ ) | | العمود ( ب ) |
|---|---|---|
| (1) التواصل مع هيئة حكومية أو مع أحد من المسئولين . | أ | البريد الإلكترونى |
| (2) اتصال لا يتطلب استجابة فورية من المتلقى . | ب | المراسلة الفورية |
| (3) إرسال الرسائل النصية والصور ومقاطع الفيديو . | جـ | الاتصال المتزامن |
| (4) الاتصال ضمن مجموعات وإجراء المناقشة حول موضوع معين . | د | الاتصال غير المتزامن |
| (5) اتصال يحدث فى الوقت الفعلى عبر استجابة فورية . | هـ | غرفة الدردشة |

**3 اكتب المسمى العلمى من خلال الاختيارات المعطاة لكلًا مما يلى :**

[ تطبيق التليفون المحمول - محادثات الفيديو - الاتصال المتزامن - غرف الدردشة - البريد الإلكترونى ]

(1) تتيح لك الانضمام لمجموعات نقاشية تركز على موضوع واحد . ( ........................ )

(2) تسمح لك بالتواصل المباشر مع الأصدقاء بالصوت أو الصورة . ( ........................ )

(3) يستخدم مع الرسائل الرسمية المرسلة إلى أحد المسئولين فى المدرسة . ( ........................ )

(4) يتيح لك الوصول المباشر إلى برامج مختلفة باستخدام التليفون المحمول . ( ........................ )

(5) اتصال يحدث فى نفس الوقت والرد فى نفس الوقت . ( ........................ )



# الدرس الرابع أدوات التواصل الرقمى



## تفاعل معنا

- تعلّمنا عن أنواع التواصل ( المتزامن وغير المتزامن ) الآن ،
لنتعلم كيف نستخدم كل أداة بطريقة صحيحة ومسئولة وهو [ السلوك المهذب ] على الإنترنت !



## تعلّم

### أولًا محادثات الفيديو



- تستخدم محادثات الفيديو بشكل فعال فى عملية التعلم وخاصة عند عمل فصول افتراضية لذلك يجب الالتزام بـ:

**القواعد التى تضمن مشاركة منظمة وهى :**

**1 الكاميرا والميكروفون**

- عند بدء المحادثة تأكد من: - تشغيل الميكروفون والكاميرا ( بعد الحصول على إذن ) .

**2 احترام الآخرين**

- يُراعى إغلاق الميكروفون عند حديث أحد المشاركين ، لتجنب : وصول الضوضاء إلى الآخرين.

**3 المظهر اللائق**

- فى حال تشغيل الكاميرا يُفضل:
  - ارتداء ملابس مناسبة.
  - التصرف كما لو كنت فى مكان عام .

**4 الخلفية الآمنة**

- يجب التأكد من عدم وجود أى شئ فى الخلفية يمكن أن يراه المشاركون الآخرون .
مثل: ( عنوان منزلك - معلومات شخصية )

### خطوات الإنضمام إلى محادثة فيديو



(1) يقوم منظم المحادثة بإنشاء رابط وإرساله إلى المشاركين.

(2) انقر على الرابط الخاص بالمحادثة.

(3) الانتظار حتى يسمح لك الشخص المسئول بالدخول إلى المحادثة.



## ثانيًا المراسلة الفورية و غرف الدردشة

- طريقة سريعة و ممتعة للتواصل مع الآخرين من خلال إتباع التعليمات التالية :

| | |
|---|---|
| (1) كن مهذبًا | سواء كنت فى غرفة الدردشة أو ترسل رسالة فورية ، <br> - كن مهذبًا و إيجابيًا فى كلامك. |
| (2) استخدام العبارات القصيرة | المراسلة الفورية وسيلة غير رسمية تستخدم فيها: <br> - عبارات قصيرة بدلًا من الجمل الكاملة. |
| (3) التحلى بالأخلاق | يمكنك استخدام الرموز و الصور، ولكن : <br> - تحل بالأخلاق فى التعامل مع الآخرين دائمًا. |



**لاحظ أن**

- أى شخص لديه حق الوصول إلى غرفة الدردشة سيكون قادرًا على قراءة رسالتك.

## ثالثًا البريد الإلكترونى



- البريد الإلكترونى هو الأداة الأفضل للمواقف الأكثر رسمية مثل:
  - مراسلة معلمك .
  - التعامل مع جهة رسمية.

### إرشادات كتابة بريد إلكترونى

**1 كتابة العناوين**

- **كتابة عنوان بريد المرسل إليه** ( الشخص الذى ترسل له ) فى خانة " إلى To"
- تقديم **معلومات واضحة عن موضوع الرسالة** فى سطر "الموضوع Subject " مثلًا: ( واجب درس المواطنة الرقمية ) .

**2 احترام القواعد**

- **عند كتابة الرسالة :** يجب التأكد من استخدام القواعد النحوية الصحيحة .

**3 التحية والختام**

- **كن مهذبًا وواضحًا :** مع بدء الرسالة بتحية مناسبة ، وختامها بتحية ختامية .

**4 التأكد من المرفقات**

- **عند إرسال ملفات ( مرفقات ) ، يجب التأكد من :** أنها صحيحة وآمنة ودقيقة وخالية من الفيروسات.

## تطبيق عملى

باستخدام برنامج Microsoft Word أو أى برنامج كتابة آخر ،

اكتب رسالة بريد إلكترونى رسمية قصيرة موجَّهة لمعلمك، تتضمن ما يلى:

- الموضوع (Subject) : سؤال عن موعد تسليم مشروع الوحدة.
- محتوى الرسالة: ابدأ بعبارة تحية مناسبة،

ثم اطلب تحديد موعد تسليم المشروع،

واختم بعبارة ختام مناسبة ، مثل: ( شكرًا لوقتك، مع خالص تحياتى ).



## راجع وقيِّم أسئلة الكتاب المدرسى على الدرس 4



مجاب عنه

**1 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة و علامة (✗) أمام العبارة الخطأ :**

(1) عند إجراء محادثة فيديو، يجب أن تتصرف كما لو كنت موجودًا فى مكانٍ عام. ( )

(2) المراسلة الفورية وسيلة رسمية تُستخدم فيها الجمل الكاملة. ( )

(3) يجب أن تحتوى رسالة البريد الإلكترونى على عبارات تحية وختام مهذبة. ( )

(4) يمكنك أن تترك الكاميرا مفتوحة فى محادثات الفيديو حتى لو كنت لا ترتدى ملابس مناسبة. ( )

(5) البريد الإلكترونى مناسب لمراسلة معلمك أو مدير مدرستك . ( )

(6) من المهم إغلاق صوت الميكروفون عند عدم التحدث فى محادثات الفيديو. ( )

(7) يمكنك استخدام الرموز والصور فى رسائل المراسلة الفورية. ( )

(8) خانة "To" فى البريد الإلكترونى مخصصة لكتابة موضوع الرسالة. ( )

(9) فى غرف الدردشة ، تكون رسالتك خاصة ولا يراها إلا المرسل إليه. ( )

(10) من المهم التأكد من أن المرفقات التى ترسلها عبر البريد الإلكترونى آمنة ودقيقة. ( )

**2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :**

(1) إذا كنت تُجرى محادثة فيديو مع زملائك، متى يجب عليك إغلاق الميكروفون ؟

| | |
|---|---|
| عند دخول المحادثة | عندما يأتى دور شخص آخر للتحدث |
| عند خروجك من المحادثة | طوال مدة المحادثة |

(2) تعد المراسلة الفورية وسيلة تواصل ........................................

| | |
|---|---|
| رسمية جدًا | معقدة |
| غيررسمية | بطيئة |

(3) أين يتم وضع عنوان البريد الإلكترونى للشخص الذى ترسل له الرسالة ؟ ....................

| | |
|---|---|
| فى سطر الموضوع | فى خانة CC |
| فى خانة To | فى نهاية الرسالة |

(4) عند كتابة رسالة بريد إلكترونى، يجب عليك استخدام ........................................

| | |
|---|---|
| الرموز والعبارات العامية | القواعد النحوية الصحيحة والتحية والختام |
| الكثيرمن الصور المتحركة | كلمات غيرواضحة |

(5) ما الذى يجب أن تتأكد من عدم وجوده فى الخلفية إذا كانت الكاميرا قيد التشغيل فى محادثة الفيديو؟

| | |
|---|---|
| كتب مدرسية | نباتات زينة |
| معلومات شخصية أو عنوان منزلك | لون موحَّد |

(6) ما الإجراء الذى يجب أن تتخذه إذا رغبت فى الانضمام إلى محادثة فيديو؟ ....................

| | |
|---|---|
| الدخول مباشرة | النقرعلى الرابط والانتظارحتى يتم السماح لك بالدخول |
| مغادرة الغرفة | إغلاق الكاميرا مباشرة |

(7) فى غرف الدردشة، من يستطيع قراءة رسائلك ؟ ........................................

| | |
|---|---|
| الشخص الذى أرسلت له الرسالة فقط | معلمك فقط |
| أى شخص لديه حق الوصول إلى غرفة الدردشة | أنت فقط |

(8) ما الغرض الأساسى من استخدام البريد الإلكترونى ؟ ........................................

| | |
|---|---|
| إرسال رموز ترفيهية | المواقف الرسمية الأكثرشيوعًا |
| محادثات سريعة وفورية | مشاركة مقاطع فيديو عشوائية |

(9) ما الذى يجب عليك فعله عند استخدام المراسلة الفورية ؟ ........................................

| | |
|---|---|
| التحلى بالأخلاق فى التعامل مع الآخرين | استخدام جمل كاملة ورسمية جدًا |
| نشر معلومات عن الآخرين | إرسال ملفات كبيرة دون سابق إنذار |

(10) ما الجزء الذى يجب أن يقدم معلومات واضحة عن محتوى رسالة البريد الإلكترونى ؟ ....................

| | |
|---|---|
| خانة To | عبارة التحية |
| سطر الموضوع (Subject) | نص الرسالة |






## تدريبات قطر الندى على الدرس 4

مجاب عنه

**1 أكمل العبارات التالية بما يناسبها من الكلمات بين القوسين :**

[ قراءة تعليقاتى - رابط - الفورية - البريد الإلكترونى - الكاميرا ومكبر الصوت ]

(1) يستخدم ................................ لإرسال الرسائل ذات الطابع الرسمى .

(2) لبدء محادثة فيديو يتم إنشاء ................................ وإرساله إلى المشاركين فى المحادثة .

(3) الأشخاص فى غرف الدردشة قادرين على ................................ والرد عليها .

(4) يتم التأكد من تشغيل ................................ عند الرغبة فى محادثة فيديو .

(5) المراسلة ................................ وسيلة ممتعه وغيررسمية للتواصل مع الآخرين .

**2 حدد أى نوع إتصال مناسب مما يلى فى المواقف التالية ( يمكنك اختيار أكثرمن نوع ) ؟**

[ محادثة فيديو - مراسلة فورية - بريد إلكترونى - غرف الدردشة ]

(1) إرسال صور تخص العائلة إلى والدى الذى يعمل بالخارج . ( ................ )

(2) أنا الآن فى رحلة مع بعض أصدقائى وأرغب فى طمأنة والدتى عن أحوالى . ( ................ )

(3) أريد أن أتشارك أنا وزملائى النقاش عن موضوع درس اليوم وأنا فى المنزل . ( ................ )

(4) صديقى أصيب أثناء اللعب وأرغب فى طلب المساعدة من والديه . ( ................ )

**3 ضع علامة ( ✓ ) أمام العبارة الصحيحة و علامة ( ✗ ) أمام العبارة الخطأ :**

(1) المراسلة الفورية أنسب طريقة للتواصل مع إدارة المدرسة . (  )

(2) يجب تجاهل القواعد النحوية عند كتابة البريد الإلكترونى. (  )

(3) استخدام الرموز و الصور بشكل مناسب من أخلاقيات المراسلة. (  )

(4) المراسلة الفورية تعتمد على عبارات طويلة و رسمية. (  )

(5) من أخلاق محادثات الفيديو التصرف كما لو كنت فى مكان عام. (  )

(6) فى محادثة الفيديو يجب الحرص على أن تكون الخلفية لا تحتوى على معلومات شخصية. (  )

(7) يمكن الانضمام لمحادثات الفيديو بدون إذن من المسئول. (  )

(8) يستطيع المشاركين فى غرفة الدردشة قراءة رسائلك والرد عليها. (  )

(9) يجب التحلى بالأخلاق عند التعامل مع الآخرين عبر الإنترنت. (  )

(10) يمكن إرسال مرفقات البريد الإلكترونى من أى مصدر على الإنترنت. (  )



## قيم تلميذك على الدرس 4

مجاب عنه




**1 ضع علامة ( ✓ ) أمام العبارة الصحيحة و علامة ( ✗ ) أمام العبارة الخطأ :**

(1) تستخدم أدوات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات للتواصل مع الآخرين . ( )

(2) يجب أن تحتوى رسائل البريد الإلكترونى على عبارات التحية والختام . ( )

(3) يمكن استخدام الرموز والصور أثناء المحادثة الفورية . ( )

(4) يمكنك تشغيل الكاميرا أو إيقافها أثناء محادثة الفيديو . ( )

(5) الأشخاص فى غرفة الدردشة ليس لها الحق فى الرد على الرسائل التى أقوم بكتابتها . ( )

**2 أكمل ما يأتى بما يناسبها من الكلمات بين القوسين :**

[ to - البريد الإلكترونى - محادثة الفيديو - فيديو ]

(1) يستخدم .................. فى المواقف الأكثر رسمية لإرسال الرسائل .

(2) من آداب إجراء .................. التأكد من عدم وجود شئ فى الخلفية يشير إليك .

(3) نكتب عنوان البريد الإلكترونى فى خانة ..................

(4) يتم إنشاء رابط وإرساله إلى المشاركين لبدء محادثة ..................

**3 صِل ما فى العمود ( أ ) بما يناسبه فى العمود ( ب ) :**

| العمود ( أ ) | | العمود ( ب ) |
|---|---|---|
| (1) اكتب موضوع الرسالة فى سطر . | أ | Subject |
| (2) كتابة التعليقات وإرسالها والرد عليها . | ب | إلى " to " |
| (3) اضغط على اسم الشخص الذى ترغب فى الدردشة معه . | جـ | عند إجراء محادثات الفيديو |
| (4) اكتب عنوان البريد الإلكترونى فى خانة. | د | فى غرف الدردشة |
| (5) التأكد من تشغيل الميكروفون والكاميرا . | هـ | عند المراسلة الفورية |

**4 حدد أى التصرفات التالية إيجابى بوضع علامة ( ✓ ) فى المربع المجاور:**

(1) أستطيع إرسال أى محتوى أو مرفقات إلى الأصدقاء حتى لو كان غير آمن . ☐

(2) أتصرف كما ينبغى لى وألبس أى شئ من ملابسى أثناء محادثات الفيديو . ☐

(3) أكون مهذبًا وواضحًا وأستخدم عبارات التحية والختام . ☐

(4) أدخل على أى محادثات وأبدى رأى بدون إذن . ☐

(5) أستخدم القواعد النحوية الصحيحة عند كتابة الرسائل . ☐



# الدرس الخامس أدواتى فى التعلم عبر الإنترنت



## تفاعل معنا

- لم يعد التعلم يقتصر على الفصل الدراسى فقط ،

بل يمكن للمتعلمين التواصل والتجربة واكتشاف المعلومات من المنزل ،

ويرجع ذلك إلى توافر **بيئات التعلم عبر الإنترنت** !



## تعلَّم

### أولًا بيئات التعلم عبر الإنترنت Online Learning Environments

| | بيئات التعلم عبر الإنترنت |
|---|---|
| تعريف | - هى منصات تسمح للمعلمين والتلاميذ بالتواصل بعضهم مع بعض. |
| أشهرها | - منصة Edmodo |
| أهميتها للمعلمين | - تقديم الدروس للتلاميذ .<br>- تحميل الاختبارات والواجبات المنزلية ليتمكن التلاميذ من الوصول إليها وحلها . |
| أهميتها للتلاميذ | - التواصل مع معلميهم.<br>- نشر ( إرسال ) المهام الدراسية بعد إكمالها وحلها.<br>- تحميل دروس واختبارات ومهام من المعلم . |



### ثانيًا مصادر التعلم عبر الإنترنت Online Learning Sources

| | مصادر التعلم عبر الإنترنت |
|---|---|
| تعريف | - عبارة عن **مكتبات ضخمة** تقدِّم المعلومات عبر الإنترنت. |
| أهميتها | - تعتبر مصادر معلومات **قيمة وموثوقة** على الإنترنت.<br>- تحتوى على **معظم** المعلومات التى نبحث عنها. |





**ملاحظات هامة :**

(1) يجب الاعتماد على **المصادر الموثوقة** عند البحث عن المعلومات .

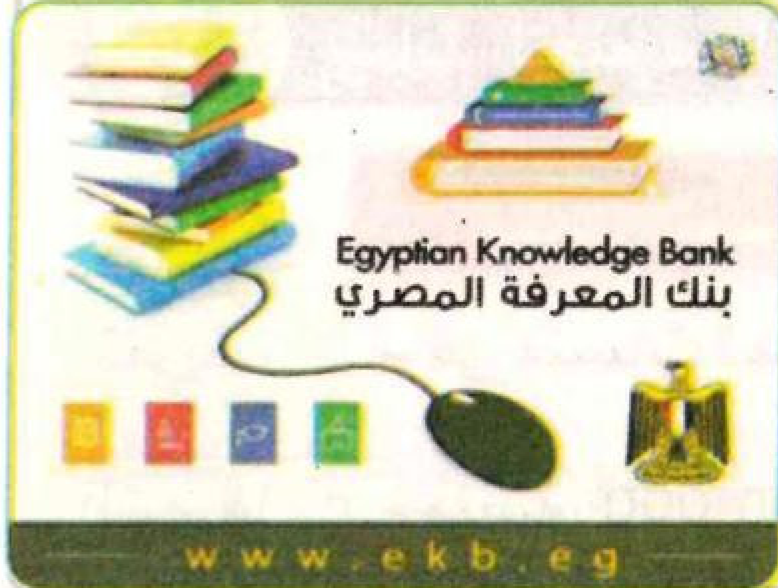
(2) يجب أن تكون **الأدوات الرقمية موثوقة** لجمع البيانات .

## مصادر التعلم الموثوقة

- بنك المعرفة المصرى EKB
- ڤلابى Vlaby
- مصمم الخرائط التفاعلى Interactive Mapmaker

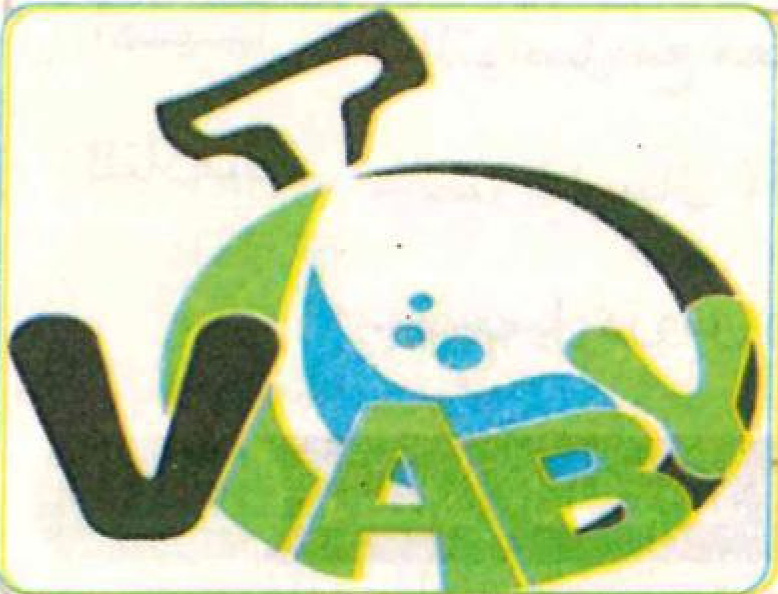
### 1 بنك المعرفة المصرى EKB

| | |
|---|---|
| تعريف | - هو المكتبة الإلكترونية الأولى فى مصر . |
| أهميته | يحتوى على مواضيع ومصادر متنوعة فى كل المجالات مثل : - المقالات - الفيديوهات |
| رابط الموقع | http://ekb.eg |



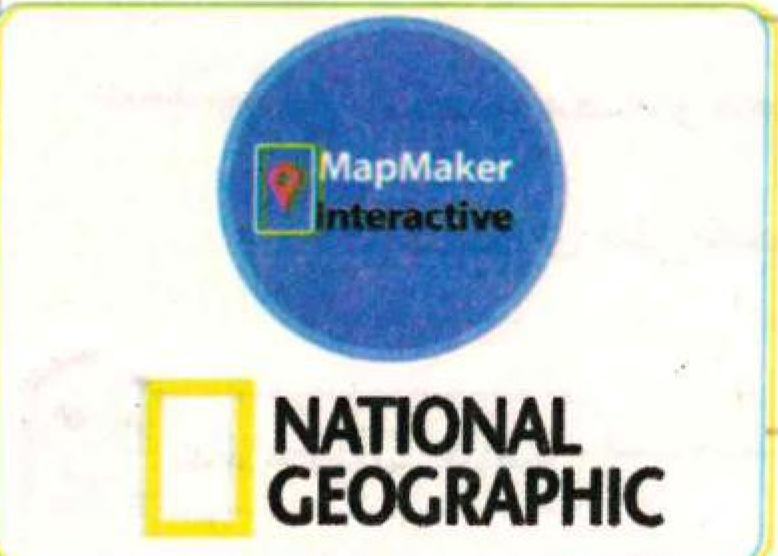

### 2 ڤلابى Vlaby

| | |
|---|---|
| تعريف | - هى منصّة معامل افتراضية تفاعلية . |
| أهميتها | تُمكّن التلاميذ والمعلّمين من إجراء تجارب عملية فى بيئة تفاعلية . - ليست مجرد معلومات فحسب ، بل أنها ممتعة أيضًا ! |
| رابط الموقع | https://vlaby.com |




### 3 مصمم الخرائط التفاعلى Interactive Mapmaker

| | |
|---|---|
| تعريف | - أداة مجانية تعمل على الأجهزة اللوحية وأجهزة الكمبيوتر . |
| أهميتها | - من المواقع الآمنة للبحث وجمع البيانات . - يوفر أدوات رسم الخرائط عبر الإنترنت . - يسمح باستخدام ( موضوعات وبيانات وأدوات ) متعلّقة بالخرائط . |
| رابط الموقع | https://mapmaker.nationalgeographic.org |




**تطبيق عملى** استخدام أحد المصادر الرقمية الموثوقة فى مساعدتك على التعلُّم.







## راجع وقيّم أسئلة الكتاب المدرسى على الدرس 5 مجاب عنه

**(1) ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخطأ :**

(1) بيئات التعلم عبر الإنترنت تسمح للمعلمين بتقديم دروس افتراضية للتلاميذ. ( )

(2) يُعد بنك المعرفة المصرى مثالًا على بيئة التعلم عبر الإنترنت بدلًا من مصدر التعلم. ( )

(3) Vlaby منصة تسمح للتلاميذ بإجراء تجارب عملية فى بيئة تفاعلية. ( )

(4) المصادر الموثوقة عبر الإنترنت لا تُعد مهمة للبحث وجمع البيانات. ( )

(5) يمكن للتلاميذ استخدام منصة Edmodo للتواصل مع معلميهم ونشر مهامهم الدراسية. ( )

(6) يحتوى بنك المعرفة المصرى على مصادر باللغة الإنجليزية فقط. ( )

(7) يمكنك استخدام بيئات التعلم عبر الإنترنت للبحث عن معلومات حول الحيوانات والعلوم. ( )

(8) مصمم الخرائط التفاعلى يُعد أداة للمراسلة الفورية بين الطلاب. ( )

(9) التعلم عبر الإنترنت يقتصر على قراءة المقالات المكتوبة فقط. ( )

(10) يمكنك من خلال بنك المعرفة المصرى البحث والاطلاع على موضوعات مختلفة. ( )

**(2) اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :**

(1) أى المنصات التالية تُعد مثالًا على بيئات التعلم عبر الإنترنت ؟

| | |
|---|---|
| Paint | Edmodo |
| E-mail | WhatsApp |

(2) كل مما يلى يمكن أن تقدمه بيئات التعلم عبر الإنترنت ما عدا ..........

| | |
|---|---|
| دروس فى الرياضيات المتقدمة | مواضيع متنوعة، مثل الحيوانات والعلوم والتاريخ والجغرافيا |
| تجارب عملية فقط | كتابة الملفات |

(3) الميزة الأساسية لمنصة Vlaby أنها تتيح للتلاميذ ..........

| | |
|---|---|
| إجراء تجارب عملية فى بيئة تفاعلية | قراءة الكتب الورقية |
| التواصل مع الأهل فقط | تحميل الاختبارات المدرسية |

(4) يُعد بنك المعرفة المصرى (EKB) ..........

| | |
|---|---|
| تطبيق مراسلة فورية | أداة لرسم الصور فقط |
| برنامج لتشغيل الألعاب | المكتبة الإلكترونية الأولى فى مصر التى تحوى مصادر متنوعة |

(5) ما الغرض من استخدام مصمم الخرائط التفاعلى (Mapmaker) ؟ ..................

| | |
|---|---|
| مشاهدة الأفلام الترفيهية | رسم الخرائط عبر الإنترنت والبحث باستخدام البيانات |
| إجراء مكالمات فيديو | تحميل واجبات الرياضيات |

(6) ما الذى يمكن للمعلِّمين تقديمه عبر بيئات التعلم مثل Edmodo؟ ..................

| | |
|---|---|
| دروس افتراضية وتحميل الاختبارات والواجبات | ألعاب فيديو فقط |
| إرسال بريد إلكترونى | التواصل مع مديرى المدارس فقط |

(7) ما الصفة الأهم التى يجب أن تتميز بها أدوات التعلم الرقمية التى نستخدمها ؟ ..................

| | |
|---|---|
| أن تكون ملونة | أن تحتوى على صور |
| أن تكون موثوقة وآمنة | أن تكون مخصصة للمعلمين فقط |

(8) يمكنك الوصول إلى الموضوعات والمقالات ومقاطع الفيديو فى بنك المعرفة المصرى بمجرد ..................

| | |
|---|---|
| إرسال طلب رسمى | زيارة المدرسة |
| الضغط على المصدر | استخدام تطبيق خارجى |

(9) تسمح بيئات التعلم عبر الإنترنت بالتواصل بين المعلمين و التلاميذ ..................

| | |
|---|---|
| فى أوقات محددة صباحًا فقط | بغض النظر عن مكان وجودهم |
| عبر الهاتف الأرضى | فقط عندما يكونون فى نفس المكان |

(10) تُصنف منصة Vlaby ضمن المنصات التى تُتيح للطالب ..................

| | |
|---|---|
| التفاعل مع المحتوى العلمى | مشاهدة الصور فقط |
| قراءة النصوص فقط | المراسلة الفورية |

## تدريبات قطر الندى على الدرس 5



مجاب عنه

(1) اختر الإجابة الصحيحة :

(1) يوفر .................. أدوات تساعد التلاميذ فى رسم الخرائط عبر الإنترنت .

| | | | |
|---|---|---|---|
| فلابى | بنك المعرفة المصرى | مصمم الخرائط التفاعلى | فيسبوك |







(2) مصمم الخرائط التفاعلى يوفر أدوات لرسم ............................................ عبر الإنترنت .

| | | | |
|---|---|---|---|
| الأشكال | الصور | الخرائط | الحيوانات |

(3) بنك المعرفة المصرى هو .................. الأولى فى مصر والتى تحتوى على مصادر حول موضوعات متنوعة .

| | | | |
|---|---|---|---|
| المدرسة | المكتبة الإلكترونية | منصة المعامل | التجارة الإلكترونية |

(4) ڤلابى هو منصة ................................ تُمكن التلاميذ من إجراء تجارب معملية فى بيئة تفاعلية .

| | | | |
|---|---|---|---|
| معامل افتراضية | مصمم خرائط | معلومات عن الحيوانات | ألعاب |

(5) يُمكن للمُعلِّمين تقديم دروس افتراضية للتلاميذ من خلال ..................................................

| | | | |
|---|---|---|---|
| Facebook | Edmodo | WhatsApp | E-mail |

**(2) حدد مصدر التعلم المناسب فى كل حالة من الحالات التالية : ( يمكن وجود أكثر من مصدر ) :**

(1) إجراء بحث تاريخى عن الحضارة الفرعونية . ( .............................. )

(2) التعرف على معلومات عن حيوان ( الدب القطبى ) . ( .............................. )

(3) أرغب فى رسم خريطة لمدينتى . ( .............................. )

(4) مشاهدة مقطع فيديو عن مدينة ( الأقصر ) ومعالمها السياحية . ( .............................. )

(5) أرغب فى إجراء تجربة معملية . ( .............................. )

**(3) ضع علامة ( ✓ ) أمام العبارة الصحيحة و علامة ( ✗ ) أمام العبارة الخطأ :**

(1) يحتوى بنك المعرفة المصرى على أدوات لرسم الخرائط عبر الإنترنت . ( )

(2) يمكن للمعلمين إنشاء دروس افتراضية على منصة Edmodo ( )

(3) بيئات التعلم عبر الإنترنت غير مخصصة لتعليم الطلاب المصرين. ( )

(4) بنك المعرفة المصرى من مصادر التعلم الموثوقة. ( )

(5) منصة ڤلابى تمكن المعلمين والتلاميذ من إجراء تجارب عملية ممتعة. ( )

(6) مصمم الخرائط التفاعلى يحتوى على مصادر متنوعة من المعلومات . ( )

(7) بيئات التعلم عبر الإنترنت مصدر معلومات غير موثوق . ( )



## 5 قيم تلميذك على الدرس

مجاب عنه

15 درجة

### (1) ضع علامة ( ✓ ) أمام العبارة الصحيحة و علامة ( ✗ ) أمام العبارة الخطأ :

(1) بيئة التعلم ( Edmodo ) تسمح للمعلمين فقط بالتواصل مع بعضهم البعض . ( )

(2) بنك المعرفة المصرى يحتوى على مكتبة إلكترونية تحتوى على مصادر حول موضوعات متنوعة . ( )

(3) مصمم الخرائط التفاعلى موقع غير آمن للبحث وجمع البيانات. ( )

(4) بيئات التعلُّم عبر الإنترنت تُمكن المعلمين من تقديم دروس افتراضية وتحميل اختبارات لتلاميذ الفصل . ( )

(5) ڤلابى ( Vlaby ) مصدر للحصول على معلومات عن الحيوانات والعلوم ورسم الخرائط . ( )

### (2) صِل ما فى العمود ( أ ) بما يناسبه فى العمود ( ب ) :

| العمود ( أ ) | | العمود ( ب ) |
|---|---|---|
| (1) تسمح للمعلم والتلميذ بالتواصل ونشر المهام الدراسية . | أ | مصمم الخرائط التفاعلى |
| (2) مكتبات ضخمة تقدم المعلومات عبر الإنترنت. | ب | بنك المعرفة المصرى |
| (3) يُمكنك من رسم الخرائط عبر الإنترنت . | جـ | ڤلابى |
| (4) يُمكنك من البحث والاطلاع على الموضوعات والمقالات ومقاطع الفيديو من المكتبة الخاصة به . | د | مصادر التعلم عبر الإنترنت |
| (5) منصة معامل افتراضية تمكنك من إجراء تجارب معملية فى بيئة تفاعلية . | هـ | بيئة التعلم Edmodo |

### (3) أكمل العبارات التالية بما يناسبها مما بين القوسين :

[ الموثوقة - المهام الدراسية - المكتبة الإلكترونية - بنك المعرفة المصرى - مصمم الخرائط التفاعلى ]

(1) بيئات التعلم تسمح للتلاميذ بإرسال .................................... إلى المعلم بعد إكمالها.

(2) الرابط الخاص بموقع .................................... هو http://ekb.eg

(3) نستطيع رسم خرائط تفاعلية باستخدام ....................................

(4) الأدوات الرقمية .................................... عبر الإنترنت مصادر معلومات لا تُقدر بثمن .

(5) بنك المعرفة المصرى .................................... الأولى فى مصر وتحوى مصادر حول موضوعات متنوعة .



الدرس السادس

# مهارات البحث الرقمى : التخطيط وتقييم المصادر

## تفاعل معنا

- عند الرغبة فى البحث عن موضوع جديد على الإنترنت لا يجب البدء مباشرة فى البحث ، بل يجب أولاً : **التخطيط للبحث** لجمع المعلومات ، ثم التأكد من أنها صحيحة وموثوقة !

## تعلَّم

### أولاً التخطيط للبحث الرقمى

- **التخطيط قبل إجراء أى بحث رقمى يساعدك على [ تركيز بحثك على المعلومات التى تحاول جمعها ] .**



### خطوات إجراء بحث رقمى

**1 اختيار موضوع البحث**

- التفكير فى موضوع البحث قبل البدء ، مثل : ( الديناصورات - الفضاء - حماية البيئة )
- تحديد الهدف و المعلومات الأساسية التى تعرفها و النقاط الإضافية التى تريد أن تتعلمها .
- كتابة ملاحظات بسيطة .

**2 اختيار أنواع المصادر**

- البحث الرقمى يشتمل على : ( التسجيلات الصوتية - مقاطع الفيديو - الصور - النصوص المكتوبة ) .
- يجب استشارة مُعلِّمك أو الوالدين للحصول على مصادر موثوقة .

**3 تقييم المصادر**

- أثناء البحث ستجد نوعين من المصادر ، وعليك معرفة الفرق لتأخذ المعلومات صحيحة لذلك :
  - قيم مصادر المعلومات التى عثرت عليها : [ هل هى موثوقة أم لا ؟ ]

### ثانيًا أنواع مصادر البحث

| | المصادر الموثوقة |
|---|---|
| تعريف | هى مقالات أو معلومات كتبها خبراء وتم التحقق من صحتها. |
| المعلومات بها | - تُقَدَّم باحترافية وبدون أخطاء لغوية . |
| أمثلة | - بنك المعرفة المصرى .<br>- المواقع الحكومية الرسمية .<br>- الكتب المدرسية الرقمية . |



## المصادر غير الموثوقة

| | |
|---|---|
| تعريف | هى مصادر قد تحتوى على معلومات صحيحة، لكنها تحتوى أيضًا على آراء وأكاذيب. |
| المعلومات بها | - يجب الحذر الشديد عند استخدامها. |
| أمثلة | مواقع التواصل الاجتماعى، مثل:<br>- فيسبوك Facebook - مواقع الويكى Wiki<br>- المدونات Blogs |



## نصائح أثناء البحث

1. التركيز فقط على الموضوع الذى يتم البحث عنه دون تشتيت الانتباه.
2. السؤال دائمًا على موثوقية المعلومات التى يتم العثور عليها.
3. تدوين ملاحظات مُفصلة، مع ذكر المصدر فى التقرير.

## تنظيم التقرير وكتابته

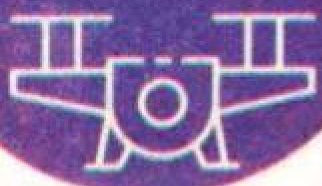
- بعد جمع الملاحظات من المصادر الموثوقة يتم كتابة التقرير بشكل منطقى ومنظم.
- استخدام مخطط البحث لـ:
  - تنظيم الملاحظات قبل البدء بالكتابة.
  - المساعدة على تقديم المعلومات بطريقة منطقية.

## أجزاء المخطط الأساسية

1. مقدمة: تعرض موضوع التقرير. ( ماذا ستبحث ؟ )
2. فقرات داعمة: تقدم المعلومات التى وجدتها حول الموضوع ( تفاصيل بحثك )
3. خاتمة: كتابة أفكارًا نهائية حول المعلومات التى قدمتها ( ماذا تعلمت ؟ )

## تطبيق عملى

- تخيل أنك ستبحث عن موضوع " أهمية حماية البيئة "
- اكتب المخطط اللازم لتقريرك باستخدام برنامج Microsoft Word الذى يتضمن:
  - المقدمة: جملة تعرض موضوع التقرير.
  - ثلاث فقرات داعمة: اكتب لكل فقرة عنوانًا فرعيًا.
    ( مثل: أسباب تلوث البيئة، دورنا فى الحماية، فوائد البيئة النظيفة ).
  - الخاتمة: جملة تلخص أهمية الموضوع.





## راجع وقيّم | أسئلة الكتاب المدرسى على الدرس 6



مجاب عنه

**1 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة و علامة (✗) أمام العبارة الخطأ :**

(1) يجب أن تبدأ بحثك الرقمى بالتخطيط للموضوع والتركيز. ( )

(2) المصادر الموثوقة تلك التى تقدم معلومات مكتوبة باحترافية وخالية من الأخطاء الإملائية . ( )

(3) الخاتمة فى التقرير تعرض موضوع التقرير بالتفصيل. ( )

(4) المصادر التى تجدها فى المدونات (Blogs) دائمًا موثوقة، ويمكن الاعتماد عليها. ( )

(5) الفقرات الداعمة فى التقرير هى التى تقدم المعلومات و البيانات التى تم جمعها. ( )

(6) يجب أن تهتم بالبحث عن المصادر النصية فقط، وتتجاهل التسجيلات الصوتية والفيديوهات. ( )

(7) بعد الانتهاء من البحث يجب أن تستخدم مخططًا لتنظيم ملاحظاتك بطريقة منطقية. ( )

(8) عندما تجد معلومة يجب أن تسأل نفسك : هل هى موثوقة ؟ ( )

(9) لا داعى لذكر المصدر فى تقريرك ، فالمعلومات ملك للجميع. ( )

(10) يمكنك استشارة والديك أو معلمك حول المصادر الموثوقة للبحث. ( )

**2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :**

(1) ما أول خطوة يجب القيام بها قبل إجراء أى بحث رقمى ؟ ..............................

| | |
|---|---|
| البدء مباشرة فى البحث | التخطيط وتحديد الموضوع والتركيز |
| طباعة التقرير | كتابة الخاتمة |

(2) ماذا يسمى سجل الملاحظات المنظم الذى يساعدك على ترتيب أفكار التقرير ؟ ..............................

| | |
|---|---|
| تقرير مفصل | المصدر الموثوق |
| مخطط | خاتمة نهائية |

(3) المعلومات التى تجدها فى مواقع التواصل الاجتماعى تُعتبر مصادر ..............................

| | |
|---|---|
| موثوقة | دقيقة |
| غير موثوقة | احترافية |

(4) ما الذى يجب عليك الحرص على كتابته فى ملاحظاتك عند استخدام مصدر موثوق ؟ ..............................

| | |
|---|---|
| رأيك الشخصى فقط | أكاذيب وآراء الآخرين |
| معلومات غير مهمة | ملاحظات مفصلة ودقيقة وذكر المصدر |

(5) أى جزء من المخطط يقدم الأفكار والمعلومات التى وجدتها فى البحث؟ ..............................

| | |
|---|---|
| المقدمة | الفقرات الداعمة |
| الخاتمة | سطر الموضوع |

(6) يمكن أن يتضمن البحث الرقمى مصادر غير نصية، مثل ..............................

| | |
|---|---|
| الكتب الورقية | الرسائل البريدية العادية |
| مقاطع الفيديو والتسجيلات الصوتية | المخططات فقط |

(7) يجب أن تكون المصادر الموثوقة مكتوبة بطريقة ..............................

| | |
|---|---|
| عامية وبها أخطاء | احترافية وبعناية وبدون أخطاء نحوية |
| قصيرة جدًا | غير رسمية |

(8) ما الذى يجب أن يتم التركيز عليه فى المقدمة عند كتابة التقرير؟ ..............................

| | |
|---|---|
| عرض موضوع التقرير باختصار | المصادر غير الموثوقة |
| الخاتمة النهائية | نتائج البحث النهائية |

(9) ما الذى يجب أن تفعله عندما تعثر على معلومات، قبل أن تستخدمها ؟ ..............................

| | |
|---|---|
| تبدأ فى الكتابة مباشرة | تذكر رأيك الشخصى فقط |
| تنشرها على مواقع التواصل | تقيمها وتتأكد من كونها موثوقة |

(10) أى مما يلى يجب استشارته حول المصادر الصالحة للبحث ؟

| | |
|---|---|
| صديق لا يعرف الموضوع | مدوّن على الإنترنت |
| معلمك أو أمين مكتبة المدرسة | إعلان تجارى |

## سؤال إضافى قطر الندى على الدرس 6

**3 أكمل ما يأتى بما يناسبها مما بين القوسين :**

[اختيار موضوع - الخاتمة - EKB - غير الموثوقة - الموثوقة]

(1) موقع .............................. أحد مصادر المعلومات الموثوقة على الإنترنت .

(2) أولى خطوات إجراء بحث رقمى هى .............................. البحث .

(3) مصادر المعلومات .............................. مكتوبة بطريقة احترافية وبدون أخطاء إملائية .

(4) .............................. هى أفكار نهائية حول المعلومات التى قدمتها .

(5) المصادر .............................. تحتوى على آراء وأكاذيب .






## تدريبات قطر الندى على الدرس 6

مجاب عنه

**1 ضع علامة ( ✓ ) أمام العبارة الصحيحة و علامة ( ✗ ) أمام العبارة الخطأ :**

(1) للحصول على محتوى موثوق يجب اختيار المصادر الإلكترونية الموثوقة . ( )

(2) المعلومات الموجودة بفيسبوك ومواقع المدونات الإلكترونية دائمًا تكون صحيحة . ( )

(3) المصادر الموثوقة دائمًا مليئة بالأخطاء النحوية والإملائية . ( )

(4) يجب تقييم المعلومات التى يتم الحصول عليها عبر الإنترنت . ( )

(5) من المهم التخطيط قبل البدء فى إجراء البحث الرقمى . ( )

(6) يمكن استخدام جميع مصادر المعلومات لوضعها فى البحث الرقمى . ( )

**2 أكمل ما يأتى بما يناسبها مما بين القوسين :**

[ مخطط - بنك المعرفة المصرى - غير الموثوقة - صور ومقاطع فيديو - موثوقة ]

(1) المدونات من مصادر المعلومات .................... التى يجب عدم الاعتماد عليها .

(2) سجل الملاحظات المنظم الذى يساعدك على ترتيب أفكارك فى التقرير يسمى ....................

(3) أحد مصادر المعلومات الموثوقة التى يمكن الاعتماد عليها ....................

(4) أنواع مصادر البحث على الإنترنت مصادر .................... ومصادر غير موثوقة .

(5) يمكن أن يتضمن البحث الرقمى .................... وليس فقط مصادر نصية .

**3 قيم مصادر المعلومات التالية والتى ستستخدمها فى إجراء بحثك الرقمى بكتابة ( موثوق ) أو ( غير موثوق ) :**

(1) حصلت على معلومات عن الديناصورات من بنك المعرفة المصرى . (....................)

(2) حصلت عن معلومات عن بعض القضايا السياسية من خلال موقع فيسبوك . (....................)

(3) حصلت على معلومات عن التعداد السكانى فى مصر من موقع وزارة الصحة والسكان . (....................)

(4) حصلت على معلومات عن أحوال الطقس فى مصر من هيئة الأرصاد الجوية . (....................)

(5) حصلت على معلومات عن حادث حصل على الطريق السريع من أحد مواقع التواصل الإجتماعى . (....................)



## قيم تلميذك على الدرس 6

مجاب عنه




**(1) اختر الإجابة الصحيحة :**

(1) اختر أنواع ................ التى ستستخدمها أثناء إجراء البحث الرقمى .

| | | | |
|---|---|---|---|
| المصادر الإلكترونية | البرامج | الأجهزة | مواقع التواصل |

(2) بنك المعرفة المصرى يُقدم معلومات ................

| | | | |
|---|---|---|---|
| موثوقة | غير موثوقة | غير آمنة | عشوائية |

(3) أولى خطوات إجراء بحث رقمى للحصول على مصادر معلومات موثوقة هى اختيار ................

| | | | |
|---|---|---|---|
| البحث | الموضوع | التقرير | النتائج |

(4) بعد الحصول على المعلومات والتأكد من أنها موثوقة يجب كتابة ................ المعلومات .

| | | | |
|---|---|---|---|
| موضوع | شرح | مصدر | بحث |

(5) يمكن أن تقدم مواقع التواصل الاجتماعى مثل فيسبوك معلومات ................

| | | | |
|---|---|---|---|
| موثوقة | غير موثوقة | دقيقة | آمنة |

**(2) ضع علامة ( ✓ ) أمام العبارة الصحيحة و علامة ( ✗ ) أمام العبارة الخطأ :**

(1) يجب اختيار موضوع البحث بعناية والنقاط الإضافية التى أرغب فى الحصول عليها . ( )

(2) استطيع استخدام نتائج البحث سواء كانت المصادر موثوقة أم غير موثوقة . ( )

(3) نتائج البحث الرقمى قد تتضمن تسجيلات صوتية ومقاطع فيديو وصور . ( )

(4) ذكر مصدر معلومات البحث خطوة هامة لتوثيق تقرير البحث . ( )

(5) التخطيط قبل إجراء البحث الرقمى ليس له أهمية على نتائج البحث . ( )



**(3) صِل :**

| العمود ( أ ) | | العمود ( ب ) |
|---|---|---|
| (1) صور و تسجيلات صوتية و مقاطع فيديو و نصوص. | أ | فقرات داعمة |
| (2) المصادر فى البحث موثوقة أم لا . | ب | تنظيم التقرير و كتابة |
| (3) تقديم المعلومات التى وجدتها. | جـ | المقدمة |
| (4) يتم بعد جمع الملاحظات من المصادر الموثوقة . | د | أنواع مصادر البحث |
| (5) تعرض موضوع التقرير. | هـ | تقييم المصادر |



# ملخص على أهم عناصر ومفاهيم الوحدة الثالثة



| | العنصر | معلومات ومفاهيم تتعلق بهذا العنصر تأتى على شكل سؤال |
|---|---|---|
| | **الدرس الأول** | **التطبيقات التكنولوجية فى حياتنا** |
| 1 | الأدوات الرقمية | هى تطبيقات تساعد الأشخاص على الحصول على الخدمات التى يحتاجونها بسهولة.<br>**أهميتها :**<br>1) تسهيل الحصول على الخدمات مثل:<br>- دفع الفواتير. - الحصول على المساعدة من المكان المختص بذلك.<br>2) تسهيل السفر و الترفيه مثل حجز:<br>- تذاكر الطائرات و القطارات. - تذاكر لزيارة المتاحف و المواقع الأثرية.<br>3) تحسين التواصل: - بناء علاقات جيدة. - حل المشكلات.<br>4) الفكرة الرئيسية : استخدام التكنولوجيا بطريقة إيجابية تساعدنا على :<br>- أن نكون أكثر نجاحًا فى حياتنا. - تطوير المجتمعات. |
| | **الدرس الثانى** | **المواطنة الرقمية : حقوق و مسئولياتى على الإنترنت** |
| 2 | المواطنة الرقمية | هى القدرة على استخدام التكنولوجيا بطريقة أخلاقية و مسئولة وآمنة.<br>**أهميتها :** تعرفك بحقوقك و واجباتك ( مسئولياتك ) على الإنترنت. |
| 3 | البصمة الرقمية | هى سجلًا لكل ما ( تفعله أو تشاركه أو يشاركه الآخرين عنك ) على الإنترنت.<br>**تتضمن :** - المواقع التى تزورها. - الصور التى تنشرها. - التعليقات التى تكتبها. |
| 4 | حقوق المواطن الرقمى | 1) الحماية :<br>- لا يجوز لأى شخص أن :<br>( ينسخ بصمتك الرقمية أو يشارك فيديوهات أو صورًا لك ) دون إذنك.<br>2) التعبير الإيجابى:<br>- لديك الحق فى التعبير عن :<br>( آرائك و أفكارك بمساعدة أسرتك و معلمك ، و بشكل لا يسئ للآخرين ).<br>3) الوصول الآمن:<br>- لديك الحق فى استخدام الإنترنت بأمان :<br>عندما تحتاج إليه ( و يجب أن تلتزم باحترام القانون ). |
| 5 | مسئوليات المواطن الرقمى | 1) احترام الملكية الفكرية:<br>- يجب ألا تنسخ أو تسرق محتوى شخص آخر.<br>مثل: ( قصة أو أغنية ) بهدف مشاركته أو بيعه ، ( لأن ذلك يعتبر قرصنة ).<br>2) التفاعل الإيجابى:<br>- كن مهذبًا دائمًا مع الجميع على الإنترنت ، ( عبر عن آرائك بأفكار إيجابية ).<br>3) الاستخدام الحكيم:<br>- تأكد من أن ما تشاهده مفيد.<br>- و أنك توازن بين وقتك على الإنترنت و وقتك مع أصدقائك وعائلتك. |
| 6 | قواعد الاستخدام الآمن للإنترنت | - استخدام كلمات مرور قوية. - توثيق المراجع و المعلومات ، و لا تصدق كل ما تجده.<br>- مراقبة الوقت الذى تمضيه على الإنترنت. |

| العنصر | | معلومات ومفاهيم تتعلق بهذا العنصر تأتى على شكل سؤال |
|---|---|---|
| الدرس الثالث | | طرق التواصل عبر الإنترنت : المتزامن و غير المتزامن |
| 7 | الاتصال المتزامن<br>( Synchronous<br>Communication) | – يحدث الاتصال فى الوقت الفعلى ( نفس التوقيت ) عبر استجابة فورية .<br>– يحدث الاتصال وجهًا لوجه عبر الإنترنت . |
| 8 | أدوات الاتصال المتزامن | 1) محادثات الفيديو Video chats :<br>– تسمح بالتواصل المباشر مع شخص أو أكثر ( بالصوت والصورة ) .<br>2) المراسلة الفورية (IM) Instant Messaging :<br>– تمكنك من إرسال ( رسائل نصية أو إضافة صور وفيديوهات ) وتصل فى لحظتها.<br>3) غرف الدردشة chat rooms :<br>– تسمح بالتواصل بالكتابة ضمن مجموعات حول موضوع محدد .<br>– الاستجابة تكون سريعة . |
| 9 | الاتصال غير المتزامن<br>( Asynchronous<br>Communication) | يحدث الاتصال بدون الحاجة إلى استجابة فورية.<br>– يمكنك إرسال رسالتك ، ويستطيع الطرف الآخر قراءتها والرد عليها فى أى وقت لاحق.<br>– يتم نقل المعلومات دون ضرورة تواجد الشخص الآخر فى التوقيت نفسه. |
| 10 | أدوات الاتصال غير المتزامن | البريد الإلكترونى Email:<br>يستخدم لإرسال رسائل رسمية أو طويلة مثل :<br>– طلب مساعدة من معلمك.<br>– التواصل مع أحد المسئولين.<br>الأدوات اللازمة للاتصال:<br>– متصفح إنترنت ( للوصول إلى موقع البريد الإلكترونى ) .<br>– تطبيق البريد الإلكترونى على جهازك . |
| 11 | التواصل المتزامن مناسب فى : | 1) عند مناقشة موضوع دراسى معين.<br>2) عند الحاجة إلى إجابة فورية.<br>3) عند تبادل المعلومات والملفات البسيطة بسرعة . |
| 12 | التواصل غير المتزامن مناسب فى : | 1) عند إرسال رسالة رسمية.<br>2) عندما لا تحتاج إلى رد فورى.<br>3) إرسال ملفات مهمة وكبيرة مثل : ( الواجب المدرسى ) . |





| العنصر | | معلومات ومفاهيم تتعلق بهذا العنصر تأتى على شكل سؤال |
|---|---|---|
| الدرس الرابع | | أدوات التواصل الرقمى |
| 13 | محادثات الفيديو | - تستخدم محادثات الفيديو بشكل فعال فى عملية التعلم وخاصة عند عمل فصول افتراضية لذلك :<br>- يجب الالتزام بمجموعة من القواعد التى تضمن مشاركة منظمة:<br>1) الكاميرا والميكروفون. 2) احترام الآخرين.<br>3) المظهر اللائق. 4) الخلفية الآمنة.<br>- خطوات الانضمام إلى محادثة فيديو :<br>1) يقوم منظم المحادثة بإنشاء رابط وإرساله إلى المشاركين.<br>2) انقر على الرابط الخاص بالمحادثة.<br>3) الانتظار حتى يسمح لك الشخص المسئول بالدخول إلى المحادثة. |
| 14 | المراسلة الفورية وغرف الدردشة | - طريقة سريعة وممتعة للتواصل مع الآخرين من خلال إتباع التعليمات التالية :<br>1) كن مهذبًا. 2) استخدام العبارات القصيرة.<br>3) التحلى بالأخلاق ( يمكنك استخدام الرموز والصور ). |
| 15 | البريد الإلكترونى | البريد الإلكترونى هو الأداة الأفضل للمواقف الأكثر رسمية مثل:<br>- مراسلة معلمك. - التعامل مع جهة رسمية.<br>عند كتابة رسالة بريد إلكترونى يجب مراعاة الآتى :<br>1) كتابة العناوين. 2) احترام القواعد.<br>3) التحية والختام. 4) التأكد من المرفقات. |
| الدرس الخامس | | أدواتى فى التعلم عبر الإنترنت |
| 16 | بيئات التعلم عبر الإنترنت | - منصات تسمح للمعلمين والتلاميذ بالتواصل بعضهم مع بعض.<br>أشهرها:<br>- منصة Edmodo<br>أهميتها:<br>تساعد المعلمين على :<br>- تقديم الدروس. - تحميل الاختبارات والواجبات المنزلية.<br>تساعد التلاميذ على :<br>- التواصل مع المعلم. - نشر المهام الدراسية وحلها.<br>- تحميل دروس واختبارات. |

| | العنصر | معلومات ومفاهيم تتعلق بهذا العنصر تأتى على شكل سؤال |
|---|---|---|
| | **الدرس الخامس** | **أدواتى فى التعلم عبر الإنترنت** |
| 17 | مصادر التعلم عبر الإنترنت | - هى مكتبات ضخمة عبر الإنترنت تقدم معلومات موثوقة يجب الاعتماد عليها .<br>مصادر التعلم الموثوقة :<br>1) بنك المعرفة المصرى :<br>المكتبة الإلكترونية الأولى فى مصر ، يحتوى على مواضيع فى كل المجالات ، مثل : ( المقالات - الفيديوهات ) .<br>2) ڤلابى Vlaby : منصة معامل افتراضية لإجراء تجارب عملية فى بيئة تفاعلية.<br>3) مصمم خرائط تفاعلى : خاصية تفاعلية توفر أدوات رسم الخرائط عبر الإنترنت. |
| | **الدرس السادس** | **مهارات البحث الرقمى : التخطيط و تقييم المصادر** |
| 18 | إجراء البحث الرقمى | للحصول على محتوى موثوق يجب التخطيط للبحث الرقمى من خلال :<br>1) إختر موضوع البحث .<br>2) إختر أنواع المصادر التى ستستخدمها .<br>3) قيم المصادر التى إخترتها . |
| 19 | المصادر الموثوقة | هى مقالات أو معلومات كتبها خبراء وتم التحقق من صحتها .<br>- تُقدم باحترافية و بدون أخطاء لغوية .<br>مثل : ( بنك المعرفة المصرى - المواقع الحكومية - الكتب المدرسية الرقمية ) . |
| 20 | المصادر الغير موثوقة | قد تجد معلومات صحيحة على مواقع التواصل الاجتماعى .<br>مثل : ( فيسبوك ومواقع الويكى والمدونات ) .<br>- ولكن من المحتمل أيضًا أن تجد معلومات مليئة بالآراء و الأكاذيب لذلك يجب ، عليك الحذر عند استخدامها . |
| 21 | تنظيم التقرير | بعد جمع الملاحظات من المصادر الموثوقة يتم كتابة التقرير بشكل منطقى و منظم .<br>استخدام مخطط للبحث لـ :<br>- تنظيم الملاحظات قبل بدء الكتابة.<br>- المساعدة على تقديم المعلومات بطريقة منطقية . |
| 22 | أجزاء المخطط الأساسية | 1) مقدمة : تعرض موضوع التقرير .<br>2) فقرات داعمة : تقدم المعلومات .<br>3) خاتمة : أفكارًا نهائية حول المعلومات التى قدمتها . |



## اختبارات قطر الندى على الوحدة الثالثة مجاب عنه



اختبار قطر الندى 1 على الوحدة 3





15 درجة

**1 أكمل العبارات التالية بما يناسبها مما بين القوسين :**

[ ولى أمرك - أدوات رقمية - كلمات مرور - محادثات الفيديو - بيئات التعلم ]

(1) يستطيع الأشخاص الحصول على الخدمات من خلال .................. سهلة الاستخدام .

(2) يمكنك استخدام الإنترنت بأمان من خلال وضع .................. قوية .

(3) يمكنك التواصل مع الآخرين بالصوت والصورة عبر الإنترنت من خلال ..................

(4) تسمح .................. للمعلمين والتلاميذ من التواصل ونشر المهام الدراسية .

(5) يجب استشارة .................. قبل نشر مقاطع فيديو على الإنترنت .

**2 ضع علامة (✓) أو علامة (✗) أمام العبارات التالية :**

(1) التحلى بالأخلاق والمسئولية من خلال التعامل عبر الإنترنت من المسئوليات التى يجب اتباعها. ( )

(2) أثناء إجراءات محادثات الفيديو يستطيع أى شخص متصل مشاهدتك حتى ولو كانت الكاميرا مغلقة . ( )

(3) مصمم الخرائط التفاعلى يساعد التلاميذ على إجراء تجارب عملية فى بيئة تفاعلية . ( )

(4) يوفر بنك المعرفة المصرى المعلومات من خلال المكتبة الرقمية الموجودة به . ( )

(5) يمكن استخدام أى مصدر معلومات كمصدر لمعلومات البحث . ( )

**3 صِل من العمود ( ب ) ما يناسبه من العمود ( أ ) :**

| العمود ( أ ) | | العمود ( ب ) |
|---|---|---|
| (1) إرسال الرسائل الأكثر رسمية . | أ | البصمة الرقمية . |
| (2) يتضمن مقدمة وفقرات وخاتمة لموضوع البحث . | ب | الاتصال المتزامن . |
| (3) سجلًا كاملًا لكل ما تفعله عبر الإنترنت . | جـ | البريد الإلكترونى . |
| (4) يحدث من خلال غرف الدردشة . | د | مصادر موثوقة . |
| (5) معلومات كتبها خبراء وتحققوا من صحتها . | هـ | المخطط . |



## اختبار قطر الندى 2 على الوحدة 3






**1 ضع علامة ( ✓ ) أو علامة ( ✗ ) أمام العبارات التالية :**

(1) كتابة وتنظيم تقرير البحث أولى خطوات إجراء بحث رقمى . ( )

(2) المدونات ومواقع التواصل الاجتماعى مصدر للمعلومات الموثوقة . ( )

(3) الأدوات الرقمية تُساعد فى حجز تذاكر السفر من خلال تطبيقات خاصة لذلك . ( )

(4) بنك المعرفة المصرى من مصادر المعلومات الموثوقة على شبكة الإنترنت . ( )

(5) وضع كلمات مرور قوية تأمن حساباتك الشخصية على الإنترنت . ( )

**2 أكمل العبارات التالية بما يناسبها مما بين القوسين :**

[ توازن - القرصنة - البريد الإلكترونى - المواطنة الرقمية - الدردشة ]

(1) القدرة على استخدام التكنولوجيا الرقمية بطريقة أخلاقية وآمنة يعرف بـ ..........................................

(2) لديك الحق فى استخدام الإنترنت ولكن يجب أن .......................... بين وقتك على الإنترنت ووقتك مع أصدقائك وعائلتك .

(3) إنزال محتوى محمى من الإنترنت ومشاركته مع الآخرين يسمى ..........................................

(4) غرف .......................... تسمح لك بالاتصال ضمن مجموعات لإجراء مناقشة حول موضوع معين .

(5) يستخدم .......................... لإرسال واستقبال الرسائل ذات الطابع الرسمى .



**3 صِل من العمود ( ب ) ما يناسبه من العمود ( أ ) :**

| العمود ( أ ) | | العمود ( ب ) |
|---|---|---|
| (1) يتم بعد جمع الملاحظات من المصادر الموثوقة . | أ | المراسلة الفورية . |
| (2) اتصال فى الوقت نفسه بين الأصدقاء وأفراد الأسرة . | ب | بيئات التعلم . |
| (3) وسيلة غيررسمية للتواصل مع الآخرين . | جـ | فلابى . |
| (4) تسمح للمعلمين والتلاميذ التواصل بعضهم مع بعض . | د | الاتصال المتزامن . |
| (5) منصة معامل إفتراضية لإجراء التجارب العملية . | هـ | كتابة التقرير . |

**1 اخترالاجابة الصحيحة :**

(1) تهدف .................... إلى تحقيق نظام تعليمى قائم على المهارات وضمان وصول التلاميذ لها .

| | | | |
|---|---|---|---|
| المدارس | الكتب المدرسية | بيئات التعلم | المذكرات التعليمية |

(2) المواطنة الرقمية هى القدرة على استخدام .................... بطريقة أخلاقية ومسئولة وآمنة .

| | | | |
|---|---|---|---|
| الرحلات | التكنولوجيا الرقمية | الأجهزة المنزلية | التليفزيون |

(3) يجب ذِكر .................... المعلومات التى حصلت عليها من الإنترنت .

| | | | |
|---|---|---|---|
| صور | محتوى | ملخص | مصدر |

(4) الاتصال .................... لا يتطلب استجابة فورية من المُستقبِل .

| | | | |
|---|---|---|---|
| المتزامن | الغير متزامن | الفورى | التليفونى |

(5) يُمكن الحصول على خريطة وجهة ما باستخدام ....................

| | | | |
|---|---|---|---|
| التليفزيون | ڤلابى | مصمم الخرائط التفاعلى | البصمة الرقمية |

**2 ضع علامة (✓) أو علامة (✗) أمام العبارات التالية :**

(1) بيئة التعلم Edmodo تسمح للمعلمين والتلاميذ من التواصل مع بعضهم البعض . ( )

(2) التكنولوجيا الرقمية ليس لها دور فعال فى حياتنا . ( )

(3) يُمكن مشاركة معلوماتى الشخصية مع أى شخص تعرفت عليه على الإنترنت . ( )

(4) يُمكنك التواصل مع الآخرين من خلال غرف الدردشة ومحادثات الفيديو . ( )

(5) يُمكن استخدام نتائج البحث التى حصلت عليها سواء كانت المصادر موثوقة أم غير موثوقة . ( )

**3 أكمل العبارات التالية بما يناسبها مما بين القوسين :**

[ البريد الإلكترونى - البصمة الرقمية - بنك المعرفة المصرى - القرصنة - التواصل الرقمى ]

(1) تُشكل .................... سجلًا لكل ما تفعله عبر الإنترنت من زيارة مواقع وما تشاركه مع الآخرين .

(2) يُمكن من خلال .................... إرسال الرسائل إلى الجهات الحكومية أو أحد المسئولين .

(3) تداول محتوى بشكل غير قانونى بهدف مشاركته أو بيعه يُعرف بـ ....................

(4) تستطيع تكوين علاقات جيدة مع أى شخص من خلال ....................

(5) .................... هى المكتبة الإلكترونية الأولى فى مصر .



اختبار  4 على الوحدة 3





15 درجة

## 1 ضع علامة ( ✓ ) أو علامة ( ✗ ) أمام العبارات التالية :

(1) يجب اختيار موضوع البحث بعناية والنقاط الإضافية التى أرغب فى الحصول عليها . ( )

(2) بنك المعرفة المصرى نحصل من خلاله على معلومات غير موثوقة . ( )

(3) الأشخاص فى غرف الدردشة ليس لها الحق فى الرد على الرسائل التى أقوم بكتابتها . ( )

(4) تساعد التكنولوجيا الرقمية المسافرين فى حجز تذاكر السفر . ( )

(5) المراسلة الفورية تتضمن نصوص وصور ولا يمكن إضافة مقاطع فيديو بها . ( )

## 2 أكمل العبارات التالية بما يناسبها مما بين القوسين :

[ القانون - مصمم الخرائط التفاعلى - البصمة الرقمية - الموثوقة - المتزامن ]

(1) تشكل ........................ سجلاً لكل ما تفعله عبر الإنترنت .

(2) يجب عليك إحترام ........................ أثناء استخدام الإنترنت .

(3) الاتصال ........................ يحدث فى الوقت الفعلى عبر استجابة فورية .

(4) الأدوات الرقمية ........................ عبر الإنترنت تعد مصادر معلومات لا تقدر بثمن .

(5) يستخدم ........................ فى رسم الخرائط عبر الإنترنت .

## 3 صِل من العمود ( ب ) ما يناسبه من العمود ( أ ) :

| العمود ( أ ) | | العمود ( ب ) |
|---|---|---|
| (1) يسمح بحجز تذكرة سفر من القاهرة إلى الإسكندرية . | أ | بيئات التعلم . |
| (2) وسيلة ممتعة وغير رسمية للتواصل . | ب | التخطيط . |
| (3) يسمح بتبادل الآراء وتكوين علاقات . | جـ | التواصل الرقمى . |
| (4) تسمح للمعلم والتلميذ بالتواصل ونشر المهام الدراسية . | د | تطبيق سكك حديد مصر . |
| (5) يساعد على تركيز البحث الرقمى . | هـ | المراسلة الفورية . |

## اختبار قطر الندى 5 على الوحدة 3

15 درجة

### 1 ضع علامة ( ✓ ) أو علامة ( ✗ ) أمام العبارات التالية :

(1) إرسال بريد إلكترونى إلى إحدى الجهات الحكومية يتناسب معه الاتصال المتزامن . ( )

(2) تستطيع إنزال تطبيقات على هاتفك المحمول للحصول على خدمات من جهة معينة . ( )

(3) المواطنة الرقمية حق من حقوقك لاستخدام التكنولوجيا الرقمية بطريقة أخلاقية وآمنة . ( )

(4) استشارة المعلم أو أحد الوالدين غير هام عند نشر صورى الشخصية على الإنترنت . ( )

(5) الدخول على بنك المعرفة المصرى متاح لجميع المصريين للاستفادة من خدماته . ( )

### 2 اختر الإجابة الصحيحة :

(1) يعتبر ڤلابى أحد .................... عبر الإنترنت .

| | | | |
|---|---|---|---|
| مصادر الترفيه | مصادر الألعاب | مصادر التعلم | مصادر الانتاج |

(2) تستطيع .................... رسائل نصية وصور ومقاطع فيديو من خلال المراسلة الفورية .

| | | | |
|---|---|---|---|
| إرسال | استقبال | إرسال واستقبال | حذف |

(3) جهاز مزود بـ .................... من الأدوات اللازمة لإجراء اتصال متزامن .

| | | | |
|---|---|---|---|
| كاميرا | مكبر صوت | كلاهما | لا شيء مما سبق |

(4) تسمح لك .................... بالاتصال ضمن مجموعات وعادة ما تركز على موضوع معين .

| | | | |
|---|---|---|---|
| محادثات الفيديو | غرف الدردشة | البريد الإلكترونى | القرصنة |

(5) بعد الحصول على المعلومات والتأكد من أنها موثوقة يجب كتابة .................... المعلومات .

| | | | |
|---|---|---|---|
| موضوع | شرح | مصدر | ناتج |

### 3 اكتب المسمى العلمى من خلال الكلمات المعطاة :

[ المصادر الموثوقة - البريد الإلكترونى - محادثات الفيديو - الحماية - المواطنة الرقمية ]

(1) يستخدم مع الرسائل الرسمية المرسلة إلى أحد المسئولين فى المدرسة .

(2) لا يجوز لأى شخص أن ينسخ بصمتك الرقمية أو يشارك فيديوهات أو صورًا لك دون إذنك .

(3) مقالات أو معلومات كتبها خبراء وتحققوا من صحتها .

(4) القدرة على استخدام التكنولوجيا الرقمية بطريقة أخلاقية ومسئولة وآمنة .

(5) تسمح لك بالتواصل المباشر مع شخص أو أكثر باستخدام المحمول الخاص بك بالصوت والصورة .



اختبار قطر الندى 6 على الوحدة 3





15 درجة

**(1) اختر الإجابة الصحيحة :**

(1) يوفر مصمم الخرائط التفاعلى أدوات .................. عبر الإنترنت للمعلمين والتلاميذ .

| | | | |
|---|---|---|---|
| مذاكرة | حل الرياضيات | الألعاب | رسم الخرائط |

(2) يمكن استخدام تطبيقات رقمية على الهاتف المحمول لدفع فاتورة ..................

| | | | |
|---|---|---|---|
| التليفون | الغاز | الكهرباء | كل ما سبق |

(3) تسمح لك .................. بالاتصال ضمن مجموعات وعادة ما تركز على موضوع واحد .

| | | | |
|---|---|---|---|
| المناظرات | برامج الكمبيوتر | برامج التليفزيون | غرف الدردشة |

(4) .................. قبل إجراء أى بحث رقمى يساعد على تركيز بحثك على المعلومات التى تحاول جمعها .

| | | | |
|---|---|---|---|
| المتابعة | البحث | التخطيط | التقرير |

(5) تقدم مواقع التواصل الاجتماعى مثل فيسبوك معلومات ..................

| | | | |
|---|---|---|---|
| موثوقة | غير موثوقة | آمنة | مفيدة |

**(2) ضع علامة (✓) أو علامة (✗) أمام العبارات التالية :**

(1) خانة To فى البريد الإلكترونى مخصصة لكتابة موضوع الرسال . ( )

(2) لديك الحق فى استخدام الإنترنت دون الإلتزام بالقانون . ( )

(3) يمكنك تشغيل الكاميرا أو إيقافها أثناء محادثة الفيديو . ( )

(4) استخدام بنك المعرفة المصرى غير متاح لطلاب الصف الرابع الابتدائى . ( )

(5) استخدام القواعد النحوية الصحيحة من التصرفات الإيجابية عند إرسال الرسائل الإلكترونية. ( )

**(3) صِل :**

| العمود (أ) | | العمود (ب) |
|---|---|---|
| (1) التعرف على نتيجة الإمتحان . | أ | القرصنة . |
| (2) القدرة على استخدام التكنولوجيا الرقمية . | ب | موقع المدرسة . |
| (3) تداول محتوى بشكل غير قانونى . | جـ | ڤلابى . |
| (4) اتصال يتطلب استجابة فورية . | د | المواطنة الرقمية . |
| (5) يمكن من خلاله إجراء تجارب عملية فى بيئة تفاعلية . | هـ | الاتصال المتزامن . |



## اختبار قطر الندى 7 على الوحدة 3



15 درجة

**1 اخترالإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :**

(1) المعلومات على مواقع التواصل الاجتماعى تكون معلومات ..............................

| آمنة | موثوقة | مفيدة | غيرموثوقة |
|---|---|---|---|

(2) .................................. هى القدرة على استخدام التكنولوجيا الرقمية بطريقة أخلاقية ومسئولة .

| الإنترنت | البصمة الرقمية | المواطنة الرقمية | القرصنة |
|---|---|---|---|

(3) .................................................. تسمح لك بالاتصال ضمن مجموعات عبرالإنترنت .

| ڤلابى | المراسلة الفورية | البريد الإلكترونى | غرف الدردشة |
|---|---|---|---|

(4) لبدء محادثة فيديو يتم إنشاء ........................ وإرساله إلى المشاركين فى المحادثة .

| فيديو | رابط | بريد الإلكترونى | كلمة مرور |
|---|---|---|---|

(5) يوفر ............................................................... أدوات تساعد التلاميذ فى رسم خرائط عبرالإنترنت .

| يوتيوب | ڤلابى | مصمم الخرائط التفاعلى | فيسبوك |
|---|---|---|---|

**2 ضع علامة ( ✓ ) أمام العبارة الصحيحة و علامة ( ✗ ) أمام العبارة الخطأ :**

(1) تساعد التكنولوجيا الرقمية المسافرين فى حجز تذاكر السفر عبرالإنترنت . ( )

(2) من شروط المواطنة الرقمية إخفاء المعلومات وعدم مشاركتها مع الآخرين . ( )

(3) الاتصال المتزامن يحدث بدون الحاجة إلى استجابة فورية بين الطرفين . ( )

(4) بنك المعرفة المصرى يحتوى على مكتبة إلكترونية تحتوى على مصادر حول موضوعات متنوعة . ( )

(5) يمكن استخدام الرموز والصور أثناء المحادثة الفورية . ( )

**3 صِل :**

| العمود ( أ ) | | العمود ( ب ) |
|---|---|---|
| (1) اكتب موضوع الرسالة فى سطر . | أ | القرصنة |
| (2) تسمح للمعلم والتلميذ بالتواصل ونشر المهام الدراسية . | ب | Subject |
| (3) تتيح لك إرسال الرسائل الفورية عبرالإنترنت . | جـ | الأدوات الرقمية |
| (4) سهلت على الناس حجز تذاكر السفر . | د | Edmodo |
| (5) تداول محتوى بشكل غيرقانونى . | هـ | IM |



اختبار قطر الندى 8 على الوحدة 3






**(1) اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :**

(1) تستطيع تكوين علاقات جيدة مع أشخاص آخرين من خلال ..........

| | | | |
|---|---|---|---|
| القرصنة | التليفزيون | التواصل الرقمى | حل المشكلات |

(2) احترام حقوق الملكية الفكرية عند مشاركة المعلومات يعتبر من ..........

| | | | |
|---|---|---|---|
| التعليمات | المسئوليات | الحقوق | القرصنة |

(3) الأشخاص فى غرف الدردشة قادرين على .......... والرد عليها .

| | | | |
|---|---|---|---|
| قراءة تعليقاتى | زيارتى | حذف بياناتى | معرفة كلمة المرور |

(4) يمكن للمعلمين تقديم دروس افتراضية من خلال ..........

| | | | |
|---|---|---|---|
| Wiki | Facebook | Edmodo | WhatsApp |

(5) الأدوات الرقمية .......... عبر الإنترنت مصادر معلومات لا تقدر بثمن .

| | | | |
|---|---|---|---|
| الموثوقة | الغير موثوقة | المتقدمة | القديمة |

**(2) ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة و علامة (✗) أمام العبارة الخطأ :**

(1) ساعدت الأدوات الرقمية المواطنين المصريين من حجز تذاكر السفر عبر الإنترنت . ( )

(2) تساعد التكنولوجيا الرقمية فى إيجاد حلول للمشكلات التى تواجه المجتمع . ( )

(3) المواطنة الرقمية هى سجلًا لكل ما تفعله عبر الإنترنت . ( )

(4) من مسئولياتك عند استخدام الإنترنت تقييم المصادر التى تحصل منها على المعلومات . ( )

(5) تستخدم غرف الدردشة لإرسال واستقبال الرسائل ذات الطابع الرسمى . ( )

(6) المخطط يساعد على كتابة التقرير بطريقة مرتبة . ( )

(7) تسمح محادثات الفيديو بالتواصل المباشر مع شخص أو أكثر باستخدام تليفون محمول . ( )

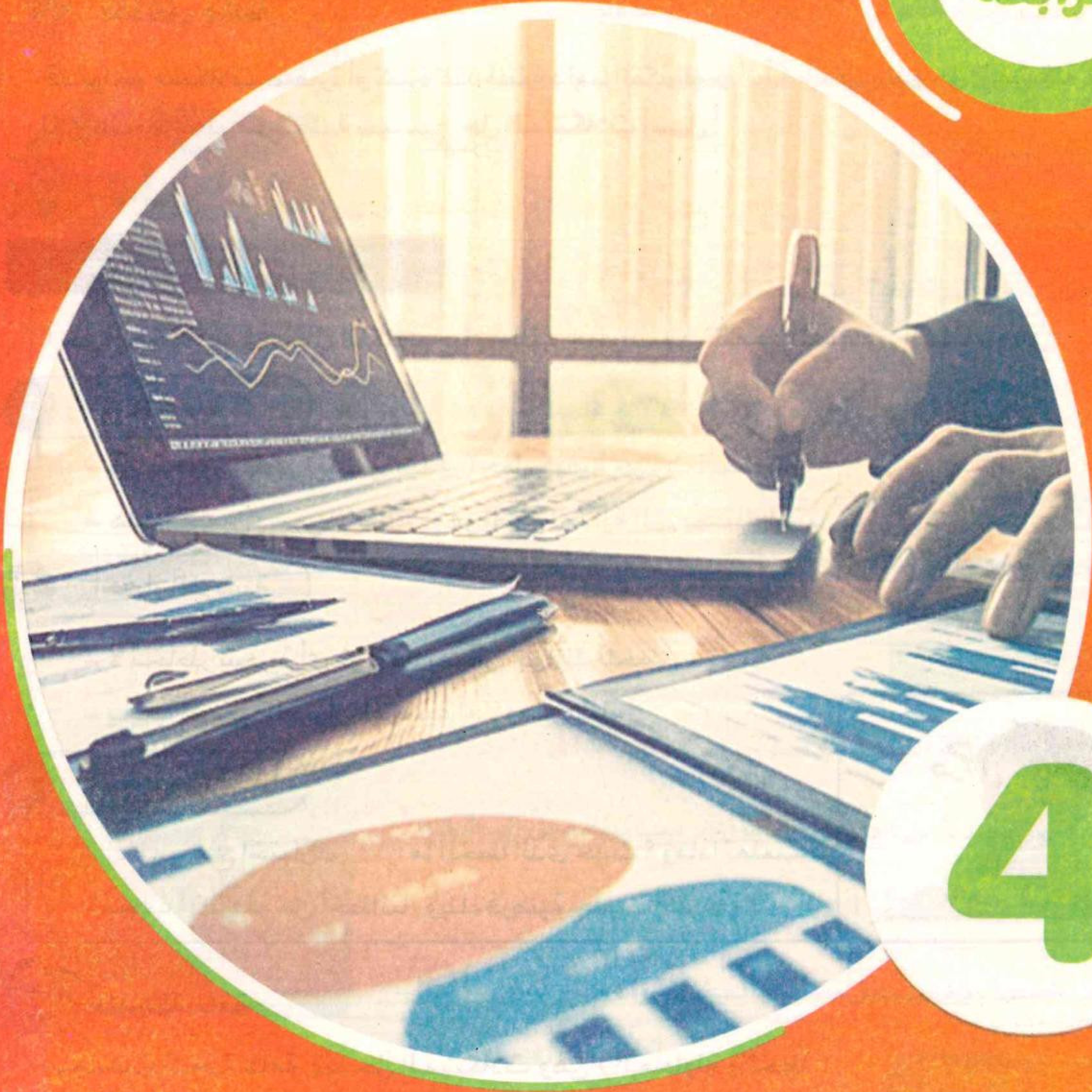
(8) يمكنك تشغيل الكاميرا أثناء محادثات الفيديو ولا يمكنك إيقافها . ( )

(9) ڤلابى ( Vlaby ) هى مصدر للحصول على معلومات عن الأماكن ورسم الخرائط . ( )

(10) بنك المعرفة المصرى يحتوى على مكتبة تحتوى على مصادر حول موضوعات متنوعة . ( )

الوحدة
الرابعة

# مشروعى الرقمى



4

| | | |
|---|---|---|
| الدرس | الأول | حل المشكلات الرقمية . |
| الدرس | الثانى | تقديم المعلومات . |
| الدرس | الثالث | الخوارزميات (Algorithms) . |
| الدرس | الرابع | البرمجة لغة الكمبيوتر وصُنع الألعاب . |
| الدرس | الخامس | استكشاف برنامج سكراتش (Scratch) . |
| الدرس | السادس | فن الجرافيك - ابتكار وتعديل الصور الرقمية . |



# الدرس الأول حل المشكلات الرقمية



## تفاعل معنا

- قد نواجه مشكلات صغيرة أو كبيرة عند استخدامنا التكنولوجيا ، أحيانًا قد يبدو حل المشكلة صعبًا ، لكن باتخاذ خطوات منظمة سيصبح **حل المشكلات أسهل !**



## تعلَّم

### خطوات حل المشكلة

- حل المشكلات فى مجال التكنولوجيا يتطلب خطوات من التفكير المنطقى المنظم وهى :

**1 بناء فرضية**

- قم بتخمين علمى (تفسير مبدئى) حول كيفية حدوث المشكلة .
- هذا التخمين يسمى **فرضية** ، وهو نقطة البداية التى يمكنك اختبارها .

**2 اِختِبار الفرضية**

- لا تخاطر بتجربة أى شىء قد يعرِّض جهازك للخطر .
- يجب أن يكون اختبار الفرضية آمنًا ومدروسًا .



**3 التعلم من الخطأ**

- إذا لم ينجح اختبارك ، **فكِّر:** ما الخطأ الذى حدث ؟ وماذا تعلمت ؟
- يجب أن نتعلم من أخطائنا ، وبناء فرضية جديدة أكثر دقة .



**ملاحظة هامة :**

- يوجد استراتيجية هامة عند حلّ المشكلات وهى ( المحاولة والخطأ ) .
- حيث تفترض وتختبر افتراضًا وإذا لم ينجح فيجب محاولة بناء فرضية أخرى للوصول إلى حل المشكلة .

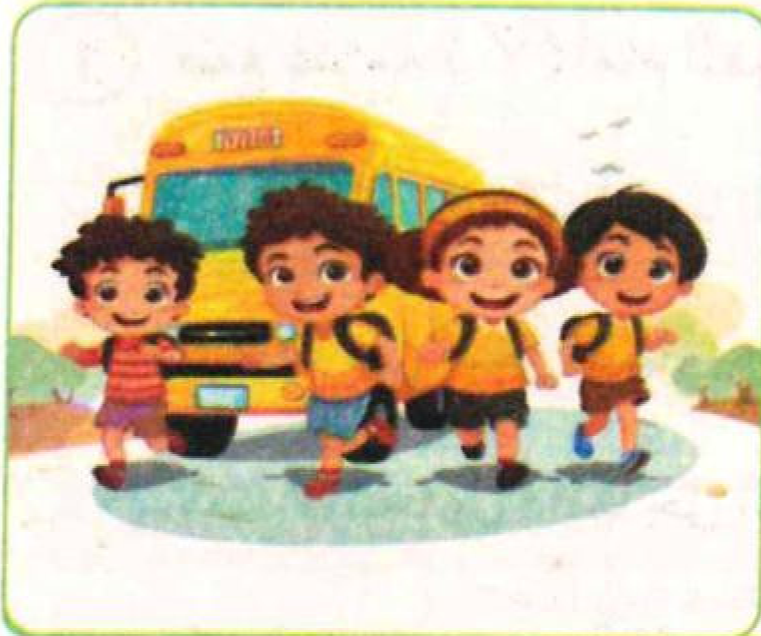
### تقسيم المشكلات إلى أجزاء صغيرة

- يجب تقسيم المشكلة الكبيرة إلى أجزاء صغيرة وحل كل جزء صغير تدريجيًا .
- يستخدم هذا الأسلوب عند **حل المشكلات التقنية الكبيرة المعقدة ، مثل :**
  - مشكلة فى الاتصال بالإنترنت.
  - تطبيق لا يعمل .
- إذا كان لديك مجموعة من الأشخاص يُساعدونك لحل ( مشكلة كبيرة ) فعليك :
  - تخصيص جزء صغير لكل واحد منهم ( لحله بشكل منفصل ) .



قطر الندى Katr Elnada

## مثال لحل مشكلة من الواقع



- عند ( **تنظيم رحلة للفصل** ) قد يبدو الأمر صعبًا ،

ولكن إذا قسمتها إلى عدّة مهامّ صغيرة فستصبح أسهل كالتالى :

**(1)** تحديد وجهة الرحلة.

**(2)** تحديد موعد الرحلة.

**(3)** سؤال الجهة المختصة عن سعر الرحلة.



## ملاحظة هامة :

- عند تقسيم مشكلة تكنولوجية كبيرة :

- ابدأ بحل الأجزاء التى تستطيع إنجازها بمفردك ، خطوة بخطوة حتى تتمكن من حل المشكلة الكبرى.

## طلب المساعدة



- إذا كانت المشكلة التقنية معقدة جدًا ، **لا تتردد أبدًا فى :**

- طلب المساعدة من معلمك ( لأنه أحد مصادرك لحل المشكلة )

- قد تبدو المهمة كبيرة أو المشكلة صعبة فى البداية ، **لكن :**

- طلب المساعدة سيجعل تقسيم المشكلة إلى مهام صغيرة أسهل.



## تطبيق عملى

- اطرح إحدى المشكلات التى يمكن أن تتعرض لها أثناء استخدام جهازك

( الكمبيوتر - التليفون المحمول - .................... ) ،

وكيفية حلها من خلال : **تطبيق منهجية تقسيم المشكلة** ، و **كتابة الفرضية** :

**(1) بناء الفرضية ( التخمين )** : اكتب تخمينًا واحدًا حول سبب المشكلة.

**(2) تقسيم المشكلة:** اكتب خطوتين صغيرتين يمكنك القيام بهما لحل المشكلة.

## راجع وقيّم أسئلة الكتاب المدرسى على الدرس 1






**1 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة و علامة (✗) أمام العبارة الخطأ :**

(1) تبدو مشكلات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات أسهل عندما نقسمها إلى أجزاء صغيرة. ( )

(2) الفرضية هى الحل النهائى والمؤكد لكيفية حدوث المشكلة. ( )

(3) يجب أن تحاول دائمًا حل المشكلات التقنية بنفسك دون طلب المساعدة. ( )

(4) يمكن تطبيق منهجية تقسيم المشكلات على مشكلات من العالم الواقعى وليست فقط مشكلات التكنولوجيا. ( )

(5) لا يجب أن يتضمن اختبار الفرضية أى خطر على الجهاز الذى تستخدمه. ( )

(6) المعلم مصدر للمساعدة على تنظيم وتسهيل المهام والمشكلات الكبيرة. ( )

(7) عندما لا ينجح اختبار الفرضية يجب أن تشعر بالإحباط، وتتوقف عن المحاولة. ( )

(8) إذا كان لديك مجموعة تساعدك على حل مشكلة يجب أن يحل كل شخص جزءًا صغيرًا من المشكلة. ( )

(9) الفرضية هى تخمين علمى حول كيفية حدوث الأشياء، ويمكن اختبارها. ( )

(10) لا تحتاج إلى اتخاذ خطوات لحل المشكلات التقنية ، فالحل يأتى تلقائيًا. ( )

**2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :**

(1) التخمين العلمى حول كيفية حدوث مشكلة ما يسمى ..........

| | |
|---|---|
| الحل النهائى | التجربة |
| الفرضية | المشكلة الجزئية |

(2) عندما تكون مشكلة التكنولوجيا معقدة جدًا، فإن أفضل إستراتيجية لحلها هى ..........

| | |
|---|---|
| تقسيمها إلى أجزاء صغيرة وحلها تدريجيًا | تجاهلها والبحث عن مشكلة أخرى |
| البدء بحلها دون تفكير | طلب المساعدة من أى شخص عشوائى |

(3) الهدف من اختبار الفرضية هو ..........

| | |
|---|---|
| إثبات أنك كنت محقًا دائمًا | معرفة إذا كانت الفرضية لم تنجح للتعلم من الخطأ |
| تعريض الجهاز للخطر | تضخيم حجم المشكلة |







(4) عندما يكون لدينا مهمة كبيرة فى البداية ، كيف نجعلها أسهل ؟ ..................

| | |
|---|---|
| نقسمها إلى عدة مهام صغيرة | نتركها كما هى |
| نطلب من شخص آخر حلها بالكامل | نشتت الانتباه عنها |

(5) إذا لم ينجح اختبارك للفرضية ، فما أهم شىء يجب أن تتعلمه ؟ ..................

| | |
|---|---|
| عدم بناء فرضيات مرة أخرى | ما الخطأ الذى حدث ؟ وكيف يساعدك ذلك على بناء فرضية أفضل ؟ |
| أنك لا تستطيع حل المشكلات | أن المشكلة غير قابلة للحل |

(6) ما الإجراء الذى يجب تجنبه عند اختبار فرضيتك ؟ ..................

| | |
|---|---|
| بناء فرضية جديدة | طلب المساعدة من المعلم |
| تقسيم المشكلة | تطبيق أى اختبار قد يعرض الجهاز للخطر |

(7) فى مهمة تنظيم رحلة تحديد وجهة الرحلة يمثل..................

| | |
|---|---|
| جزءًا صغيرًا ومقسمًا من المشكلة | المشكلة الكبرى |
| الخطوة النهائية | الفرضية |

(8) ما الذى يجب عليك فعله عند مواجهة مشكلة معقدة فى التكنولوجيا ؟ ..................

| | |
|---|---|
| محاولة حلها بنفسك فقط | طلب المساعدة من المعلم أو المتخصصين |
| الاستسلام للمشكلة | اللعب على الكمبيوتر |

(9) عندما تعمل مجموعة من الأشخاص على حل مشكلة كبيرة ، كيف يمكن تنظيم العمل ؟ ..................

| | |
|---|---|
| يعمل الجميع على الجزء نفسه | لا يشارك أحدًا |
| تخصيص جزء صغير لكل فرد ليحله | يقوم شخص واحد بحل كل شىء |

(10) حل المشكلات يتطلب..................

| | |
|---|---|
| العشوائية | اتخاذ خطوات للتفكير فيها وحلها |
| إضاعة الوقت | قراءة الروايات |

سؤال إضافى قطر الندى على الدرس 1

3 صِل من العمود ( ب ) ما يناسبه من العمود ( أ ) :

| العمود ( أ ) | | العمود ( ب ) |
|---|---|---|
| (1) إذا لم ينجح اختبارات الفرضية . | أ | الفرضية |
| (2) تخمين علمى حول كيفية حدوث الأشياء . | ب | يجب تقسيمها إلى أجزاء أصغر |
| (3) يجب أن يكون آمنًا ومدروسًا . | جـ | طلب المساعدة من المعلم |
| (4) المشاكل التكنولوجية الكبيرة . | د | يجب بناء فرضية جديدة |
| (5) المشكلة صعبة ومعقدة . | هـ | اختبار الفرضية |



## تدريبات قطر الندى على الدرس 1

مجاب عنه




### 1 اخترالإجابة الصحيحة :

(1) عند تقسيم مشكلة تكنولوجية كبيرة ابدأ بجعل الأجزاء التى تستطيع حلها..................

| | | | |
|---|---|---|---|
| كاملة | خطوة واحدة | مرة واحدة | خطوة بخطوة |

(2) يتم إنجاز الأجزاء المقسمة من المشكلة الكبرى خطوة تلو الأخرى هادفًا إلى .................. المشكلة.

| | | | |
|---|---|---|---|
| فرضية | تخمين | حلّ المشكلة | مشاركة |

(3) إذا لم ينجح اختبار الفرضية عند حل المشكلة يجب ..................

| | | | |
|---|---|---|---|
| الاكتفاء بذلك | بناء فرضية تالية | تحديد الأدوات | تجاهل الأمر |

(4) إذا كنت فى الفصل مع زملائك ، وأردت حل مشكلة ما فيجب عليك .................. المشكلة عليهم .

| | | | |
|---|---|---|---|
| عرض | تقسيم | إعداد | استعادة |

(5) تُعتبر استراتيجية (المحاولة والخطأ) أحد الاستراتيجيات المستخدمة فى..................

| | | | |
|---|---|---|---|
| البحث | تكنولوجيا البيانات | حلّ المشكلات | تصميم المشكلة |

(6) .................. هو نقطة البداية التى يمكن اختبارها .

| | | | |
|---|---|---|---|
| البرمجة | بناء فرضية | المشكلات | تكنولوجيا المعلومات |

### 2 ضع علامة ( ✓ ) أمام العبارة الصحيحة وعلامة ( ✗ ) أمام العبارة الخاطئة :

(1) الفرضية هى تخمين علمى حول كيفية حدوث الأشياء . ( )

(2) يجب تقسيم المشكلات الكبرى إلى أجزاء أصغر لسهولة حلّها . ( )

(3) يجب اتباع الخطوات المحددة والمرتبة للوصول إلى حل مشكلة ما . ( )

(4) تخصيص جزء من المشكلة لكل شخص عند حلّها يُزيد من صعوبة الحّل . ( )

(5) حل المشكلات فى مجال التكنولوجيا لا يحتاج إلى خطوات من التفكير المنطقى . ( )

### 3 رتب الخطوات التالية المتّبعة فى حل المشكلات :

( ) اختبر فرضيتك بطريقة آمنة .

( ) وضح هل نجح اختبارك أم لا ؟ وهل تم التعلم من الخطأ ؟

( ) بناء الفرضية أو التخمين حول كيفية حدوث الأشياء .











## قيم تلميذك على الدرس 1

مجاب عنه

15 درجة

**1 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة و علامة (✗) أمام العبارة الخطأ :**

(1) لا يمكن حلّ المشكلات التى تواجهنا باستخدام أدوات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات . ( )

(2) إذا لم تنجح الفرضية الأولى لحل مشكلتك فيكفى ذلك ولا تقوم ببناء فرضية أخرى لحل المشكلة . ( )

(3) يجب تقسيم المشكلة الكبرى إلى أجزاء صغيرة لسهولة حلّها . ( )

(4) عند اتباع الخطوات المحددة والمرتبة يتم حل المشكلة بسهولة . ( )

(5) إذا كان معك مجموعة من الأشخاص يساعدونك فى حل مشكلة كبرى فقم بتخصيص لكلّ منهم جزءًا من أجزائها الصغرى لحلّها . ( )

(6) تعتبر استراتيجية المحاولة والخطأ من الاستراتيجيات الهامة عند حلّ المشكلات . ( )

(7) عند اختبار فرضيتك لا تنجز أىّ اختبار يُعرضك للخطر . ( )

(8) طلب المساعدة من المعلم لا يساعد على حل المشكلة . ( )

**2 أكمل العبارات التالية بما يناسبها مما بين القوسين :**

[ تقسيم - الفرضية - التفكير المنطقى - حلّ - اختبار الفرضية ]

(1) يجب اتباع الخطوات المحددة عند مواجهة المشكلات لـ ............................ المشكلة .

(2) يستخدم ............................ لحل المشكلات التى قد تواجهك فى مجال التكنولوجيا .

(3) عند مواجهة المشكلات يجب ............................ المشكلة إلى أجزاء صغيرة وحلها تدريجيًا .

(4) ............................ تُعدّ المرحلة الثانية التى يجب اتباعها عند حل مشكلة ما .

(5) ............................ هى تخمين علمى حول كيفية حدوث الأشياء .

**3 أجب عما يأتى :**

**إذا واجهتك مشكلة ما ، ما هى الخطوات التى يُمكنك اتخاذها للوصول للحل ؟**

(1) ............................................................

(2) ............................................................

(3) ............................................................



## الدرس الثانى
# تقديم المعلومات



### تفاعل معنا

- عندما نريد تقديم معلوماتنا أو الإعلان عن فكرة ما بشكل جذاب، فإننا نستخدم أدوات رقمية، ونصمم ملصقًا أو لوحة إعلانية، لنتعلم **الأدوات الرقمية و كيفية التصميم الجيد** !



### تعلَّم

## أولًا الأدوات الرقمية لتقديم المعلومات

- حزمة برامج Microsoft 365 تقدِّم خيارات ممتازة لتصميم الملصقات و اللوحات الإعلانية :

**1 برنامج العروض التقديمية PowerPoint**



- يُستخدم **لتصميم شرائح العرض** السهلة والسريعة.

**2 برنامج معالج الكلمات Word**



- يُستخدم **لكتابة النصوص**، ويمكن استخدامه لتصميم ملصقات بسيطة.

**3 برنامج النشر المكتبى Publisher**



- برنامج احترافى **لتصميم الملصقات والنشرات الإعلانية** بشكل منظم.



**ملاحظة هامة :**

- الوصول إلى هذه البرامج يحتاج إلى أن يكون لديك حزمة Microsoft 365 على الجهاز الرقمى، و تتأكد من تحديث جهازك، لكى تستطيع تنزيلها.

## ثانيًا المفاهيم الرقمية التى يجب أخذها فى الاعتبار عند التصميم

- عند تصميم ملصق يجب مراعاة بعض العناصر لتجعله جذابًا وسهل القراءة :

**1 الهوامش**




- المساحة الفارغة حول أطراف الملصق أو اللوحة الإعلانية.
- يجب ترك هامش ثابت **مثل : ( 2.5 سم )**، إذا كانت الأطراف مليئة جدًا، ستبدو اللوحة مزدحمة وغير جذابة.

## 2 نوع الخط وحجمه

| | |
|---|---|
| الخط العربي | خط الرقعة |
| الخط العربي | خط النسخ |
| الخط العربي | خط الديواني |
| الخط العربي | خط جلي ديواني |

- يجب أن يتمكن الجميع من **قراءة المعلومات بسهولة**.
- تجنب **الخط المعقد** الذى يشتت الانتباه ويصعب قراءته.
- **البساطة** هى الخيار الأفضل.

## 3 الألوان



- تساعد على إيصال الرسالة و**تلفت النظر**.
- يُفضل استخدام **أقل من ثلاثة ألوان** فى الملصق.
- يجب **أخذ لون الخلفية فى الاعتبار** عند اختيار لون الخط.

## 4 الصور



- هى الصور التى تُستخدم لتتناسب مع المحتوى.
- يجب استخدام صور واضحة ، عالية الجودة ، وملائمة للموضوع.

## تطبيق عملى

- صمِّم ملصقًا إلكترونيًا حول أحد الموضوعات التالية :
(المتحف المصرى الكبير - أهمية ترشيد الموارد - المحافظة على البيئة)
مراعيًا الهوامش " المساحات الفارغة ".
- كيف تجعل اللوحة الإعلانية أجمل و أكثر تنظيمًا ؟



## راجع وقيِّم



## أسئلة الكتاب المدرسى على الدرس 2

مجاب عنه

**1 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة و علامة (✗) أمام العبارة الخطأ :**

(1) الهوامش هى المساحة الفارغة التى تُترك حول أطراف الملصق. ( )

(2) برنامج Publisher الأداة الأفضل لتصميم الملصقات الاحترافية. ( )

(3) يُفضل استخدام أكثر من خمسة ألوان فى التصميم لجعله جذابًا. ( )

(4) إذا اخترت خطًا معقدًا ، فإنه سيساعد جمهورك على القراءة بسهولة. ( )

(5) يجب أن تتناسب الصور المستخدمة فى الملصق مع المحتوى، وتكون بجودة عالية. ( )

(6) للوصول إلى حزمة Microsoft 365 تحتاج إلى جهاز رقمى مُحدّث. ( )

(7) إذا كان المحتوى قريبًا جدًّا من الأطراف، فسيبدو الملصق جذابًا من الناحية البصرية. ( )

(8) برنامج معالج الكلمات ( Word ) يمكن استخدامه لتصميم ملصقات أيضًا. ( )

(9) لا نحتاج إلى الاهتمام بلون الخلفية عند اختيار لون الخط. ( )

(10) يجب أن تكون الصورة غير واضحة فى الملصق لتشجيع المشاهد على التركيز على النص. ( )

**2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :**

(1) ما الأداة التى تُعتبر الأفضل لتصميم ملصق أو لوحة إعلانية رقمية ؟ ..........

| | |
|---|---|
| معالج الكلمات (Word) | برنامج العروض التقديمية (PowerPoint) |
| تطبيق الهاتف المحمول | برنامج النشر المكتبى (Publisher) |

(2) ماذا تسمى المساحة الفارغة التى تُترك حول أطراف الملصق ؟ ..........

| | | | |
|---|---|---|---|
| الخلفية | الألوان | الهامش | نوع الخط |

(3) ما الحد الأقصى للألوان الذى يفضل استخدامه فى الملصق الواحد ؟ ..........

| | | | |
|---|---|---|---|
| خمسة ألوان | عشرة ألوان | لون واحد فقط | أقل من ثلاثة ألوان |

(4) إذا كان الخط الذى تستخدمه فى الملصق معقدًا، فإنه ..........

| | |
|---|---|
| يلفت النظر بشدة | يزيد من جودة الصورة |
| يشتت الانتباه ويصعب قراءته | يسهل على الجمهور قراءة المعلومات |

(5) عند استخدام الصور فى اللوحات الإعلانية ، من المهم أن تكون الصور ..........

| | |
|---|---|
| غير واضحة | واضحة وذات جودة عالية وملائمة للموضوع |
| لا تتناسب مع المحتوى | بها الكثير من النصوص |

(6) يُعد برنامج معالج الكلمات ( Word ) جزءًا من حزمة برامج ..........

| | | | |
|---|---|---|---|
| Google Drive | Microsoft 365 | Adobe Suite | Vlaby |

(7) ما العيب البصرى إذا أضفت محتوى قريبًا جدًّا من أطراف الملصق ؟ ..........

| | |
|---|---|
| سيبدو الملصق مصمما جيدًا | سيبدو الملصق مزدحمًا وكأنه يفتقر إلى الهوامش |
| سيزيد من جودة الملصق | سيجعل القراءة أسهل |

(8) ما الذى يجب أن تتأكد منه بخصوص جهاز الكمبيوتر الخاص بك قبل تنزيل برامج Microsoft 365 ؟

| | |
|---|---|
| أن يكون قديمًا جدًّا | أن يكون غير متصل بالإنترنت |
| أن يكون خطه صغيرًا جدًّا | أن يكون مُحدَّثًا ليتحمل البرنامج الذى سيتم تنزيله |

(9) عند اختيار الألوان ، يجب أن تأخذ فى الاعتبار ..........................................

| | | | |
|---|---|---|---|
| جهاز الكمبيوتر | نوع الخط فقط | لون الخلفية | الماوس |

(10) بشكل عام فى التصميم ، يُعتبر اختيار الخط الذى يحقق ..........................................

| | | | |
|---|---|---|---|
| التعقيد | الغموض | البساطة | الإفراط فى التفاصيل |

## تدريبات Katf Elnada قطر الندى على الدرس 2



مجاب عنه

15 درجة

**1 ضع علامة ( ✓ ) أمام العبارة الصحيحة و علامة ( ✗ ) أمام العبارة الخطأ :**

(1) الأدوات الرقمية من الطرق الفعالة لتقديم المعلومات مثل برنامج Microsoft 365 ( )

(2) يحتاج برنامج Microsoft 365 إلى أى جهاز رقمى دون النظر إلى إمكانياته وتحديثاته . ( )

(3) عند تصميم ملصق أو لوحة إعلانية يجب استخدام أكثر من ثلاثة ألوان لجعل الملصق جذاب . ( )

(4) يجب اختيار صور تناسب المحتوى عند تصميم الملصق . ( )

(5) الخط البسيط يشتت الانتباه ويصعب قراءته . ( )

**2 اختر الإجابة الصحيحة :**

(1) .......................... هو مقدار المساحة بين أطراف الملصق أو اللوحة الإعلانية ومحتواه .

| | | | |
|---|---|---|---|
| الخط | الهامش | الصور | الألوان |

(2) البرامج التالية يتضمنها برنامج Microsoft 365 عدا ..........................................

| | | | |
|---|---|---|---|
| PowerPoint | Word | PowerPoint | Gimp |

(3) .......................................... هو برنامج العروض التقديمية .

| | | | |
|---|---|---|---|
| Excel | PowerPoint | Word | Publisher |

(4) برنامج .......................... هو الأفضل لتصميم الملصقات والنشرات الإعلانية بشكل منظم .

| | | | |
|---|---|---|---|
| Excel | PowerPoint | Word | Publisher |

(5) برنامج .......................... يستخدم لتصميم شرائح العرض السهلة والسريعة .

| | | | |
|---|---|---|---|
| Excel | PowerPoint | Word | Publisher |

**3 اذكر وظيفة كل برنامج داخل الجدول :**

| البرنامج | الوظيفة |
|---|---|
| (1) PowerPoint | .......................................... |
| (2) Word | .......................................... |
| (3) Publisher | .......................................... |



## قيم تلميذك على الدرس 2

مجاب عنه

15 درجة

**1 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة و علامة (✗) أمام العبارة الخطأ :**

(1) يُوضع فى الاعتبار حجم ونوع الخط عند تصميم الملصقات الإعلانية . ( )

(2) عند اختيار الصور فى تصميم الملصقات يجب ألا تناسب المحتوى الذى تشاركه . ( )

(3) تتضمن حزمة برامج ( Microsoft 365 ) برنامج ( GPS ) . ( )

(4) لا يوضع فى الاعتبار إمكانيات جهاز الكمبيوتر الرقمى الخاص بك عند تنزيل حزمة ( Microsoft 365 ) ( )

(5) يجب أخذ لون الخلفية فى الاعتبار عند اختيار لون الخط عند تصميم الملصقات أو اللوحات الإعلانية . ( )

**2 صِل من العمود ( ب ) ما يناسبه من العمود ( أ ) :**

| العمود ( أ ) | | العمود ( ب ) |
|---|---|---|
| (1) برنامج العروض التقديمية . | أ | الهامش |
| (2) برنامج معالج الكلمات . | ب | PowerPoint |
| (3) برنامج النشر المكتبى . | جـ | الألوان |
| (4) المساحة الفارغة حول أطراف الملصق أو اللوحة الإعلانية . | د | Publisher |
| (5) من الأفضل عند استخدامها يجب ألّا تتعدى الثلاثة منها عند إنشاء الملصق . | هـ | Word |

**3 أكمل العبارات التالية بما يناسبها مما بين القوسين :**

[ صغيرًا - ثلاثة - المساحة - العروض التقديمية - الانتباه ]

(1) إذا كان الخط فى الملصق أو اللوحة الإعلانية معقدًا يُشتت ..........

(2) إذا اخترت حجمًا .......... للخط سيضطر جمهورك إلى بذل جهد كبير لمحاولة قراءة المعلومات .

(3) من الأفضل عدم استخدام أكثر من .......... ألوان فى الملصق .

(4) الهامش هو مقدار .......... الفارغة حول أطراف اللوحة الإعلانية.

(5) برنامج PowerPoint يُستخدم لإنشاء ..........



# الدرس الثالث

# الخوارزميات ( Algorithms )



## تفاعل معنا

- هل تعلم أن كل شئ تفعله فى يومك عبارة عن سلسلة من الخطوات ، هذه السلسلة تسمى **الخوارزمية** !

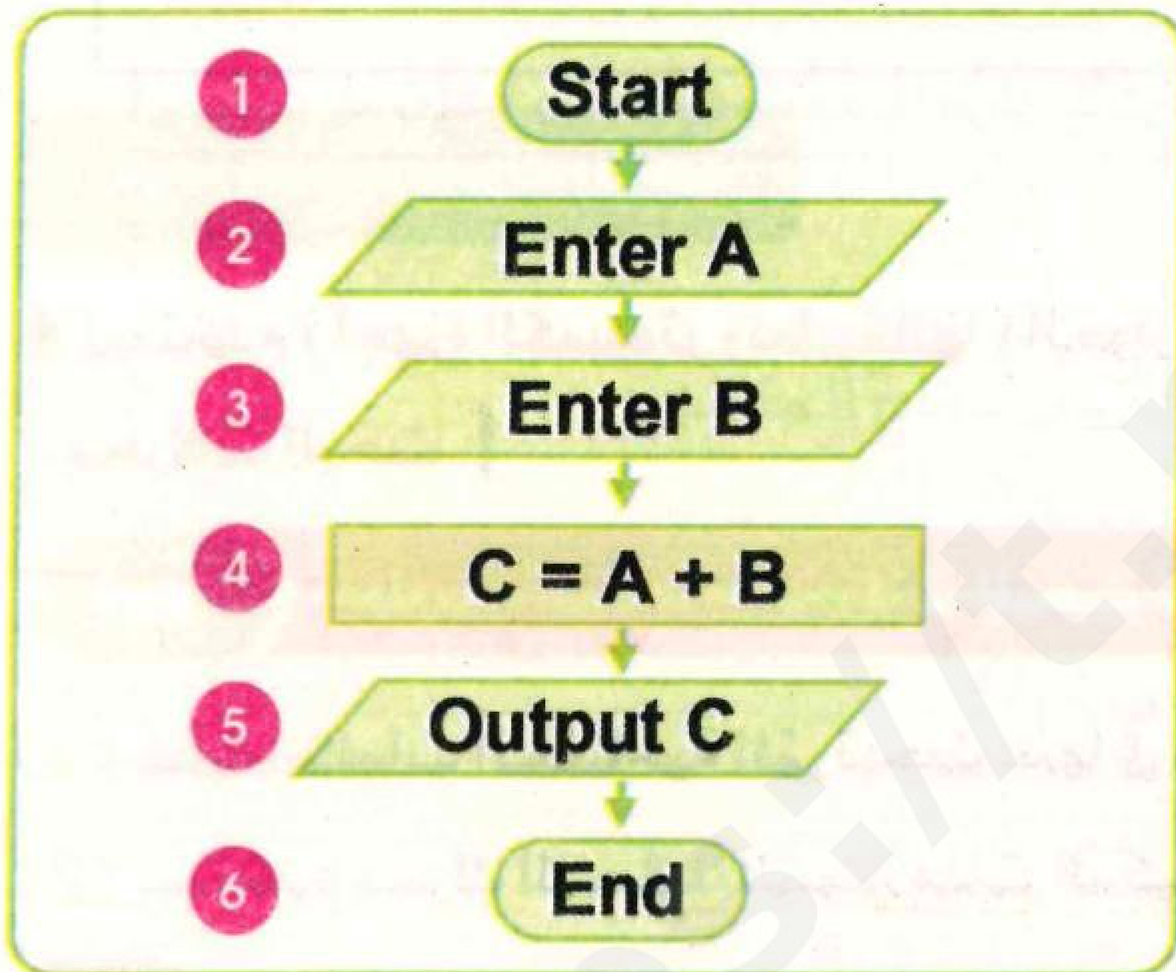


## تعلّم

| الخوارزمية Algorithm | |
|---|---|
| تعريف | هى مجموعة محددة من التعليمات الواضحة والخطوات المتسلسلة والمُنَظَّمة . |
| تُستخدم فى : | - حل مشكلة مُعيَّنة. - إنجاز مهمة مُحدَّدة . |

**مثال** خوارزمية جمع عددين

1. البداية.
2. أدخل العدد أول (A)
3. أدخل العدد الثانى (B)
4. احسب المجموع C=A+B
5. اعرض الناتج (C)
6. النهاية.






**لاحظ أن :**

- تسلسل ترتيب الخطوات من أعلى إلى أسفل .
- عند اتباع هذه الخطوات المرتبة نصل لحل المسألة وهذا يسمى ( خوارزمية ) .

### الخصائص الأساسية للخوارزمية

- الخوارزمية الجيدة يجب أن **تتصف بمجموعة من الخصائص** وهى :

1. **الوضوح والدقة (Definiteness)**

- يجب أن تكون كل خطوة واضحة وغير غامضة .

## 2 المدخلات ( Input )

- يجب أن **تقبل صفرًا** أو **أكثر** من المدخلات.

## 3 المخرجات ( Output )

- يجب أن تنتج **مخرجًا واحدًا على الأقل** يمثل الحل.

## 4 المحدودية ( Finiteness )

- يجب أن **تتوقف الخوارزمية بعد عدد محدود** من الخطوات.

## 5 الفعالية ( Effectiveness )

- يجب أن تكون كل خطوة **قابلة للتنفيذ** عمليًا.

## الخوارزميات ومحرك البحث




- تستخدم ( **أجهزة الكمبيوتر وتطبيقاتها** ) الخوارزميات لأداء مهام محددة **مثل: محركات البحث** !

### أولًا طريقة استخدام محركات البحث للخوارزميات

(1) كتابة الكلمات المفتاحية التى تبحث عنها فى محرك البحث .

(2) يستخدم محرك البحث ( الخوارزميات الذكية ) لتقديم النتائج الأكثر صلة بموضوع البحث.

**مثال**

- إذا استخدمت محرك بحث للعثور على إرشادات توصلك إلى مكان ما .
- فسيستخدم المحرك **قاعدة بيانات الأسماء والمعلومات** الموجودة فى الخرائط الرقمية لتزويدك بالنتائج .

### ثانيًا دقة البحث

- من المهم اختيار **الكلمات الصحيحة** عندما تحاول جمع المعلومات .
- إذا لم تكن صياغتك دقيقة، فقد لا تكون خوارزمية المحرك دقيقة تمامًا فى تقديم النتائج .

### تطبيق عملى

- اكتب خطوات خوارزمية لجمع ثلاثة أرقام .


## راجع وقيّم أسئلة الكتاب المدرسى على الدرس 3


مجاب عنه

**1 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة و علامة (✗) أمام العبارة الخطأ :**

(1) تمثل الخوارزمية سلسلة من الخطوات التى تشرح كيفية أداء مهمة ما. ( )

(2) تساعد الخوارزميات على تحديد نتائج محرك البحث الأقل صلة بموضوع بحثك . ( )

(3) يُعد اتباع وصفة طعام نوعًا من الخوارزميات. ( )

(4) ليست هناك حاجة لاختيار الكلمات الصحيحة عند البحث، فالمحرك سيجد النتائج دائمًا . ( )

(5) الخوارزمية فى حل مسألة الرياضيات تتطلب تقسيم السؤال إلى أجزاء. ( )

(6) عند تنظيف الغرفة يمكن أن تبدأ بتنظيف الأرضية قبل إزالة الغبار عن الأسطح. ( )

(7) عند إدخال كلمات مفتاحية غير دقيقة، تكون خوارزمية المحرك دقيقة جدًا فى جميع الحالات. ( )

(8) محركات البحث تستخدم قاعدة بيانات الخرائط لتزويدك بإرشادات الوصول إلى مكان ما. ( )

(9) الخوارزمية مجموعة من الإرشادات العشوائية. ( )

(10) تستخدم أجهزة الكمبيوتر وتطبيقاته الخوارزميات لتزيين سطح المكتب. ( )



**2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :**

(1) ماذا تسمى سلسلة الخطوات التى تشرح كيفية أداء مهمة ما ؟ ..............................

| | |
|---|---|
| كلمة مفتاحية | البحث الرقمى |
| الخوارزمية (Algorithm) | قاعدة البيانات |

(2) ما الذى يستخدمه محرك البحث لتحديد النتائج الأكثر صلة بموضوع بحثك ؟ ..............................

| | |
|---|---|
| الوصفات الغذائية | الخوارزميات |
| الأخطاء الإملائية | الصور فقط |

(3) عند حل مسألة لفظية فى مادة الرياضيات، غالبًا ما يتطلب الأمر ..............................

| | |
|---|---|
| تجاهل السؤال | تقسيم السؤال إلى أجزاء وحله فى سلسلة من الخطوات |
| استخدام كلمة واحدة فقط | طلب المساعدة دون محاولة |

(4) إذا استخدمت محرك بحث للعثور على إرشادات توصلك إلى مكان ما، فسيستخدم المحرك ..........

| | |
|---|---|
| ملفاتك الشخصية | وصفات الطعام |
| أسئلة الرياضيات | قاعدة بيانات الأسماء والمعلومات الموجودة فى الخرائط الرقمية |

(5) ماذا يجب أن تفعل لكى تخبر محرك البحث بالمهمة التى تود أن يؤديها ؟ ..........

| | |
|---|---|
| إغلاق جهاز الكمبيوتر | تنظيف غرفتك |
| إدخال الكلمات المفتاحية | تحضير وجبة طعام |

(6) ماذا يحدث إذا لم تكن صياغة الكلمات المفتاحية دقيقة بما فيه الكفاية ؟ ..........

| | |
|---|---|
| تنظم الغرفة بشكل أفضل | تكون خوارزمية المحرك دقيقة جدًا |
| تتوقف الأجهزة عن العمل | قد لا تكون خوارزمية المحرك دقيقة تمامًا فى تقديم النتائج |

(7) وصفة تحضير وجبة طعام (مثل سندويش الفلافل) تُعد مثالًا على ..........

| | |
|---|---|
| مشكلة معقدة | نتيجة عشوائية |
| نوع من الخوارزميات | عملية عشوائية غير منظمة |

(8) ما الذى يجب عليك اختياره بعناية عند محاولة جمع المعلومات ؟ ..........

| | |
|---|---|
| لون الخلفية | الكلمات الصحيحة التى تبحث عنها |
| وقت النوم | الأثاث فى الغرفة |



(9) ما أول خطوة فى خوارزمية تنظيف الغرفة ؟ ..........

| | |
|---|---|
| نظف الغبار | نظف الأرضية |
| اترك الغرفة | امسح الأسطح |

(10) تستخدم أجهزة الكمبيوتر وتطبيقاته الخوارزميات لـ ..........

| | |
|---|---|
| تزيين الغرفة | إرسال الرسائل غير المرغوبة |
| طهى الطعام | أداء مهام محددة |

## تدريبات قطر الندى على الدرس 3



مجاب عنه




**1 اختر الإجابة الصحيحة :**

(1) الخوارزمية هى مجموعة من .......... المحددة والمرتبة وتُستخدم لحل مشكلة ما .

| | | | |
|---|---|---|---|
| الأجهزة | الخطوات | الملاحظات | الموضوعات |







(2) يُمكن وصف العديد من الأشياء التى تؤديها كل يوم بـ ..........................................

| | | | |
|---|---|---|---|
| الأنشطة | المحركات | الخوارزميات | الخرائط الرقمية |

(3) يستخدم .......................... للبحث عن المعلومات لتقديم النتائج لموضوع بحثك .

| | | | |
|---|---|---|---|
| التاريخ | النتائج | العمليات | محرك البحث |

(4) تُساعد .......................... فى تحديد النتائج الأكثر صلة بموضوع البحث .

| | | | |
|---|---|---|---|
| البرامج | الخوارزميات | المهام | أجهزة الكمبيوتر |

(5) .......................... هى أن تتوقف الخوارزمية بعد عدد محدود من الخطوات .

| | | | |
|---|---|---|---|
| الفعالية | المشاركة | المحدودية | الإيجابية |

## 2 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة :

(1) تُساعد الخوارزميات فى فهم العمليات التى يقوم بها المتصفح أثناء البحث على شبكة الإنترنت . ( )

(2) تُعتبر الإرشادات التى يمكن اتباعها نوع من الخوارزميات . ( )

(3) أجهزة الكمبيوتر لا تستخدم الخوارزميات لأداء المهام الخاصة بها . ( )

(4) الخوارزمية هى سلسلة من الخطوات التى تشرح كيفية أداء مهمة ما . ( )

(5) محركات البحث من أمثلة التطبيقات التى تستخدم الخوارزميات . ( )

(6) إعداد وجبة ما تمثل نوع من أنواع الخوارزميات . ( )

## 3 أكمل العبارات التالية بما يناسبها مما بين القوسين :

[ تتوقف - الفعالية - المدخلات - المخرجات - الخوارزميات - المفتاحية ]

(1) محركات البحث تعتمد على .......................... لتقديم نتائج البحث .

(2) فى المعادلة (C=A+B) ، C تمثل .......................... بينما A ، B تمثل ..........................

(3) المحدودية تعنى أن الخوارزمية يجب أن .......................... بعد عدد من الخطوات .

(4) الكلمات .......................... تستخدم فى محركات البحث لعرض النتائج المناسبة .

(5) .......................... تعنى أن كل خطوة يجب أن تكون قابلة للتغيير عمليًا .



## قيم تلميذك على الدرس 3

مجاب عنه




**1 ضع علامة ( ✓ ) أمام العبارة الصحيحة و علامة ( ✗ ) أمام العبارة الخطأ :**

(1) صياغة الكلمات المفتاحية ليس له أهمية عند البحث عن المعلومات . ( )

(2) تُساعد الخوارزميات فى تحديد النتائج الأكثر صلة بموضوع البحث . ( )

(3) تُستخدم محركات البحث للوصول إلى المعلومات بسهولة وبسرعة على شبكة الإنترنت . ( )

(4) يُعد محرك البحث سلسلة من الخطوات التى تشرح كيفية أداء مهمة ما . ( )

(5) عند حل مسألة لفظية فى مادة ما فإن الإرشادات المتبعة نوع من أنواع الخوارزميات . ( )

**2 اذكر المفهوم العلمى :**

(1) ما تحصل عليه من محرك البحث أثناء البحث عن المعلومات على شبكة الإنترنت . (..................)

(2) سلسلة من الخطوات التى تشرح كيفية أداء مهمة ما . (..................)

(3) يستخدمه محرك البحث لإعطاء النتائج الأكثر صلة بموضوع البحث . (..................)

(4) ما يدخل فى محرك البحث والتى يجب صياغتها بدقة بما فيه الكفاية . (..................)

(5) يُمكن من خلاله الوصول إلى المعلومات على شبكة الإنترنت . (..................)

**3 (أ) أجب عما يأتى :**

- إذا ذهبت إلى مطعم فى بلدك ، وأكلت وجبة وأعجبتك ، وعند الذهاب إلى المنزل أردت إعدادها ، فكيف تبحث عن ذلك ؟ ووضح الخوارزمية المُتبعة .

..................................................................................................
..................................................................................................
..................................................................................................
..................................................................................................

**(ب) اختر الإجابة الصحيحة :**

(1) يُعتبر تنظيف الحجرة والخطوات المُتبعة نوع من ..................

| | | | |
|---|---|---|---|
| التطبيقات | الخوارزميات | المحركات | الأعمال |

(2) تُساعد الخوارزميات فى تحديد .................. الأكثر صلة بموضوع بحثك .

| | | | |
|---|---|---|---|
| النتائج | الأولويات | الأعمال | الإرشادات |



# الدرس الرابع البرمجة لغة الكمبيوتر وصُنع الألعاب



## تفاعل معنا

- هل تتخيل أنك تستطيع أن تتحدث بلغة الكمبيوتر ( لغة البرمجة )!



## تعلَّم



### البرمجة Coding

- تُعتبر البرمجة لغة الكمبيوتر ، وهى مثل : ( كتابة وصفة طعام كبيرة جدًا ) .

| | البرمجة |
|---|---|
| تعريف | هى كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل. |

| | الخوارزميات |
|---|---|
| تعريف | هى الإرشادات و الخطوات التى تخبر الكمبيوتر ماذا يفعل بالضبط. |
| مثال | - خطوات حل مسألة رياضية.<br>- طريقة تحضير سندويتش الفلافل . |

### البرمجة فى عالم التكنولوجيا

- عند النظر إلى الأشياء المستخدمة يوميًا ، نلاحظ أن البرمجة تدخل فى معظمها مثل :



#### 1 الترفيه

- الرسوم المتحركة والأفلام وألعاب الفيديو عبر الإنترنت أمثلة على منتجات تم ابتكارها وتصميمها بالاعتماد على البرمجة.



#### 2 الإبداع

- يمكن ابتكار رسوم متحركة وأفلام وألعاب فيديو باستخدام الشفرة البرمجية (Coding).



#### 3 الأجهزة الذكية

- تستخدم أجهزة الكمبيوتر والتطبيقات الخوارزميات ( وهى أساس البرمجة ) لأداء مهام محددة .

## التفكير البرمجي و حل المشكلات

- البرمجة تعلمك كيفية التفكير بشكل منطقى لحل المشكلات .

- عندما تبرمج فإنك تقدم إرشادات مفصلة للحاسوب.

### حل المتاهة (Maze)

- البرمجة تتطلب منك التفكير فى خطوات متسلسلة تسمح للحاسوب باجتياز تلك المتاهة .




مثال عند حل متاهة، تكون الإرشادات البرمجية مثل :

(1) تحرك خطوتين إلى أعلى .

(2) انعطف خطوة واحدة إلى اليسار، وهكذا .

### أدوات المساعدة

- هناك العديد من المواقع الإلكترونية التى تساعدك على تعلم البرمجة ، مثل موقع Code.org

### تطبيق عملى




- استكشف موقع Code.org لتعلم البرمجة .



## راجع وقيّم — أسئلة الكتاب المدرسى على الدرس 4



مجاب عنه

**1 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة و علامة (✗) أمام العبارة الخطأ :**

(1) البرمجة (Coding) هى عبارة عن كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل. ( )

(2) الأفلام و الرسوم المتحركة لم يتم ابتكارها باستخدام البرمجة. ( )

(3) الخوارزميات هى أساس البرمجة ، وتُعد إرشادات للحاسوب. ( )

(4) يمكنك ابتكار ألعاب الفيديو باستخدام الشفرة البرمجية. ( )

(5) موقع Code.org مثال لمواقع تساعدك على تعلم البرمجة. ( )

(6) لا يمكن استخدام البرمجة لحل المتاهات أو المشكلات التى تتطلب خطوات متسلسلة. ( )

(7) عند حل مسألة فى مادة الرياضيات فإنك تستخدم الخوارزميات. ( )

(8) عندما تبرمج فإنك تقدم إرشادات مفصلة لبرنامج الكمبيوتر. ( )

(9) البرمجة لا تساعدنا على التفكير بشكل منطقى لحل المشكلات. ( )

(10) البرمجة هى لغة صعبة جدًا، ولا يمكن للأطفال تعلمها. ( )





## 2 اخترالإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :

(1) ماذا تسمى عملية كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل ؟ ........................................

| | |
|---|---|
| الحساب | التنظيف |
| البرمجة (Coding) | التخطيط |

(2) ما الذى تم ابتكاره باستخدام البرمجة ؟ ........................................

| | |
|---|---|
| وصفات الطعام فقط | الرسوم المتحركة والأفلام وألعاب الفيديو عبر الإنترنت |
| أقراص الفلافل | الأثاث المنزلى |

(3) البرمجة تساعدنا على تعلم استراتيجية مهمة لحل ........................................

| | |
|---|---|
| الألغاز العشوائية | وصفات الطعام |
| المشكلات | المتاهات غير القابلة للحل |

(4) ماذا يطلق على الإرشادات والخطوات التى تخبر الكمبيوتر ماذا يفعل ؟ ........................................

| | |
|---|---|
| برامج مساعدة | خوارزميات |
| لغة الكمبيوتر | الشفرة السرية |

(5) ما الموقع الإلكترونى الذى يمكن أن يساعدك على تعلم البرمجة ؟ ........................................

| | |
|---|---|
| Facebook | Google Maps |
| Code.org | Microsoft Word |



(6) عند حل متاهة ، فإن البرمجة تتطلب التفكير فى ........................................

| | |
|---|---|
| مسارات عشوائية | خطوات متسلسلة لاجتياز المتاهة |
| الخروج دون اتباع خطوات | إغلاق جهاز الكمبيوتر |

(7) ماذا يعنى مصطلح "Coding" ؟ ........................................

| | | | |
|---|---|---|---|
| التلوين | الكتابة اليدوية | القراءة | البرمجة |

(8) عندما تستخدم أجهزة الكمبيوتر الخوارزميات ، فإنها تقوم بأداء ........................................

| | |
|---|---|
| مهام محددة | أى مهمة |
| حركات عشوائية | النوم |

(9) ما الذى يجب عليك تقديمه لبرنامج الكمبيوتر لكى يحل متاهة ؟ ........................................

| | |
|---|---|
| ملاحظاتك الشخصية | إرشادات ( تعليمات ) حول كيفية حلها |
| صور من الإنترنت | وصفات طعام |

(10) البرمجة هى لغة الكمبيوتر التى تمكننا من ........................................

| | |
|---|---|
| تدمير الألعاب | تعطيل الأجهزة |
| ابتكار وإنشاء الألعاب والأفلام | إرسال بريد إلكترونى فقط |




مجاب عنه



## تدريبات قطر الندى على الدرس 4

**1 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة :**

(1) عندما تريد اجتياز متاهة تم ابتكارها يجب اتباع مجموعة من الخطوات . ( )

(2) أجهزة الكمبيوتر تستخدم الخوارزميات لأداء مهام محددة . ( )

(3) يُمكن ابتكار الرسوم المتحركة والأفلام من خلال البرمجة . ( )

(4) البرمجة تعلمك كيفية التفكير بشكل غير منطقى ولا تقدر على حل المشكلات . ( )

(5) الشفرة البرمجية ليست مهمة لإنشاء الأفلام وألعاب الفيديو . ( )

**2 أكمل العبارات التالية بما يناسبها مما بين القوسين :**

[ Code.org - البرمجة - الكمبيوتر - الرسوم المتحركة - حلّ المشكلات ]

(1) يمكنك ابتكار .................... وإنشاؤها باستخدام الشفرة البرمجية .

(2) .................... هو أحد المواقع الإلكترونية التى تُساعدك فى تعلم التشفير.

(3) تُشكل البرمجة مثالًا على استراتيجية ....................

(4) .................... هى عبارة عن كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل .

(5) البرمجة هى لغة ....................

**3 اقرأ وأجب :**

(1) **رتب الخطوات بحيث تجعل الطائر يُحلّق ، ثم يلتقط دودة ويأخذها إلى عشّه .**







| | | |
|---|---|---|
| ( ) التقط الدودة . | ( ) أطعم الطائر الصغير الدودة . | ( ) حلق إلى العشّ . |
| ( ) توقف عن التحليق . | ( ) حلق وابحث عن دودة . | ( ) حدد مكان دودة . |

(2) **اذكر مثالًا لما يمكنك ابتكاره من خلال البرمجة .**

....................

....................









## قيم تلميذك على الدرس 4

مجاب عنه

15 درجة

**1 ضع علامة ( ✓ ) أمام العبارة الصحيحة و علامة ( ✗ ) أمام العبارة الخطأ :**

(1) الخطوات المحددة والمرتبة تُساعد للوصول إلى حلّ المشكلة . ( )

(2) لاجتياز المتاهة يجب تحديد اتجاه الدخول والخروج منها . ( )

(3) تُعتبر البرمجة مثالًا على استراتيجية حل المشكلات . ( )

(4) الرسوم المتحركة والأفلام وألعاب الفيديو عبر الإنترنت منتجات تم تصميمها بدون برمجة. ( )

(5) لا يُمكن ابتكار ألعاب الفيديو من خلال الشفرة البرمجية . ( )

**2 صِل من العمود ( أ ) ما يناسبه من العمود ( ب ) :**

| العمود ( أ ) | | العمود ( ب ) |
|---|---|---|
| (1) أحد الابتكارات التى تم إنشاؤها باستخدام الشفرة البرمجية . | أ | إرشادات مفصلة للكمبيوتر |
| (2) موقع يُمكن من خلاله تعلم البرمجة. | ب | الرسوم المتحركة |
| (3) عبارة عن كتابة خوارزميات متعددة . | جـ | Code.org |
| (4) الإرشادات و الخطوات التى تخبر الكمبيوتر ماذا يفعل . | د | البرمجة |
| (5) عندما تبرمج فإنك تقدم . | هـ | الخوارزميات |

**3 أجب عما يأتى :**

(1) ما مفهوم البرمجة ؟

.......................................................................................................

.......................................................................................................

.......................................................................................................

.......................................................................................................

(2) أكمل :

1) هناك العديد من المواقع الإلكترونية التى تُمكنك من تعلُّم ..........................................

2) عندما يكون أمامك متاهة فإن :

– البرمجة تعلمك كيفية .......................................... بشكل منطقى حول كيفية حلّها .

– التفكير فى .......................................... تسمح للكمبيوتر باجتياز المتاهة .



## الدرس الخامس

# استكشاف برنامج سكراتش ( Scratch )





### تفاعل معنا

- هل أنت مستعد لتكون مبرمجًا ؟ تخيل أنك قائد أوركسترا ، والآلات هى شخصياتك على الشاشة . أنت من يحدِّد متى تتحرك ، ومتى تتحدث ، ومتى تغنى !



### تعلَّم

#### تعليم البرمجة للأطفال

- هناك العديد من التطبيقات التى تستخدم **أسلوب البرمجة بالكتل** (Block - Based Coding) وخاصة لتعليم البرمجة للأطفال ، **ومن أبرزها :**

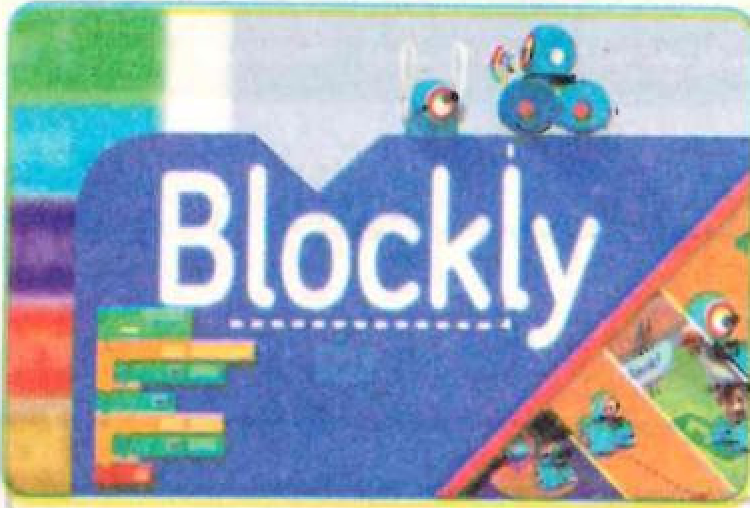
**1 برنامج سكراتش Scratch**

| | |
|---|---|
| تعريف | هو **لغة برمجة** صُممت خصيصًا لتناسب عمرك . |
| مهمته | تحويل الأفكار إلى قصص وألعاب تفاعلية بسهولة بالغة . |

**2 موقع تينكر Tynker**

| | |
|---|---|
| تعريف | **بيئة تعليمية** لتعليم أساسيات البرمجة مُوجهه للصغار .<br>- يقدِّم مجموعة كبيرة من المشاريع والفصول الدراسية . |
| فكرة الموقع | - يستخدم **واجهة برمجة بالكتل ، مثل :** سكراتش ، لكنها تدعم أيضًا لغات برمجة ، **مثل :** ( JavaScript - Python )<br>- يستخدم دروسًا مبنية على القصص ، تبدأ بالبرمجة القائمة على الكتل ( Block - Based Coding ) ، ثم تنتقل إلى اللغات النصية الحقيقية **مثل :** ( JavaScript - Python ) |
| رابط الموقع | https://www.tynker.com |

## 3 بلوكلى Blockly




| | |
|---|---|
| تعريف | لغة برمجة مرئية مفتوحة المصدر، تشبه سكراتش فى واجهة الكتل (السحب والإفلات). |
| فكرة الموقع | - يقوم المستخدم (User) بتجميع كتل برمجية معًا لحل الألغاز وإكمال المهام.<br>- يمكن دمجها مع لغات برمجة أخرى، مثل: (Python - JavaScript) |
| رابط الموقع | https://www.blockly.games |

## برنامج سكراتش Scratch

- يعتمد برنامج سكراتش على نظام اللبنات (Blocks) بدلًا من كتابة رموز وكلمات صعبة،

- يعمل البرنامج بالخطوات التالية :

### 1 اللبنات

- هى الأوامر، وكل لبنة ملونة تمثل أمرًا جاهزًا مثل: (تحرك - قل - شغل الصوت).

### 2 التجميع

- أنت تقوم بسحب هذه اللبنات وتركيب بعضها ببعض.
- تمامًا مثل: تجميع (قطع البناء الملونة) لتكوين هيكل متكامل.

### 3 المقاطع البرمجية

- مجموعة اللبنات المتصلة معًا تسمى مقطعًا برمجيًا (Script).
- وهو الذى يعطى الأوامر للكائن (Sprite) (الشخصية أو الشكل الموجود على الشاشة).

## كيفية تشغيل البرنامج

- يمكنك البدء فى استخدام سكراتش بسهولة :

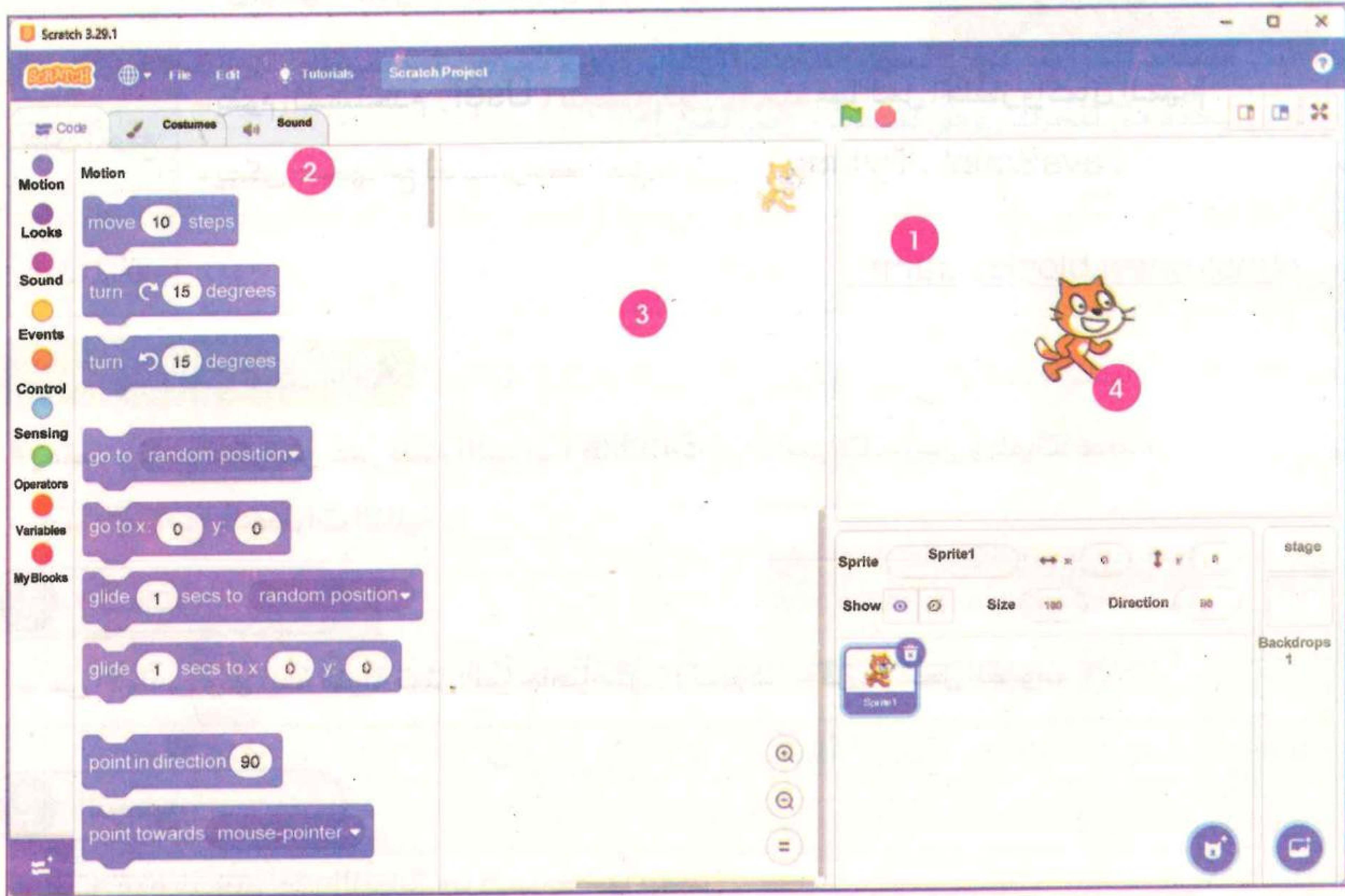
- عبر الإنترنت: إذهب إلى موقع سكراتش الرسمى على الإنترنت (يمكنك أن تستعين بمعلمك).

https://Scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted

- تحميل البرنامج: يمكنك تحميل التطبيق على جهاز الكمبيوتر الخاص بك لتعمل عليه دون الحاجة للإنترنت.

## أقسام شاشة سكراتش الرئيسية

عند فتح البرنامج ، ستجد الشاشة مقسمة إلى ثلاثة أقسام رئيسية تساعدك على بناء مشروعك .




| | |
|---|---|
| 1 المنصة ( Stage ) | - هى شاشة العرض ، المكان الذى يظهر فيه مشروعك النهائى ( الكائنات تتحرك وتتفاعل هنا ) . |
| 2 منطقة اللبنات | - هى المكتبة التى تحتوى على جميع الأوامر الملونة ( الحركة ، المظهر ، الصوت ............. إلخ ). |
| 3 منطقة المقاطع البرمجية | - هى مكان العمل ، الذى يتم فيه سحب وتركيب اللبنات معًا لتكوين الأوامر ( المقطع البرمجى ) . |
| 4 الكائن الافتراضى (Sprite) | - أول شخصية تراها فى سكراتش هى القط الكائن (Scratch Cat) وهو جهاز لتلقى أوامرك. |

## تدريب الحركة الأساسية

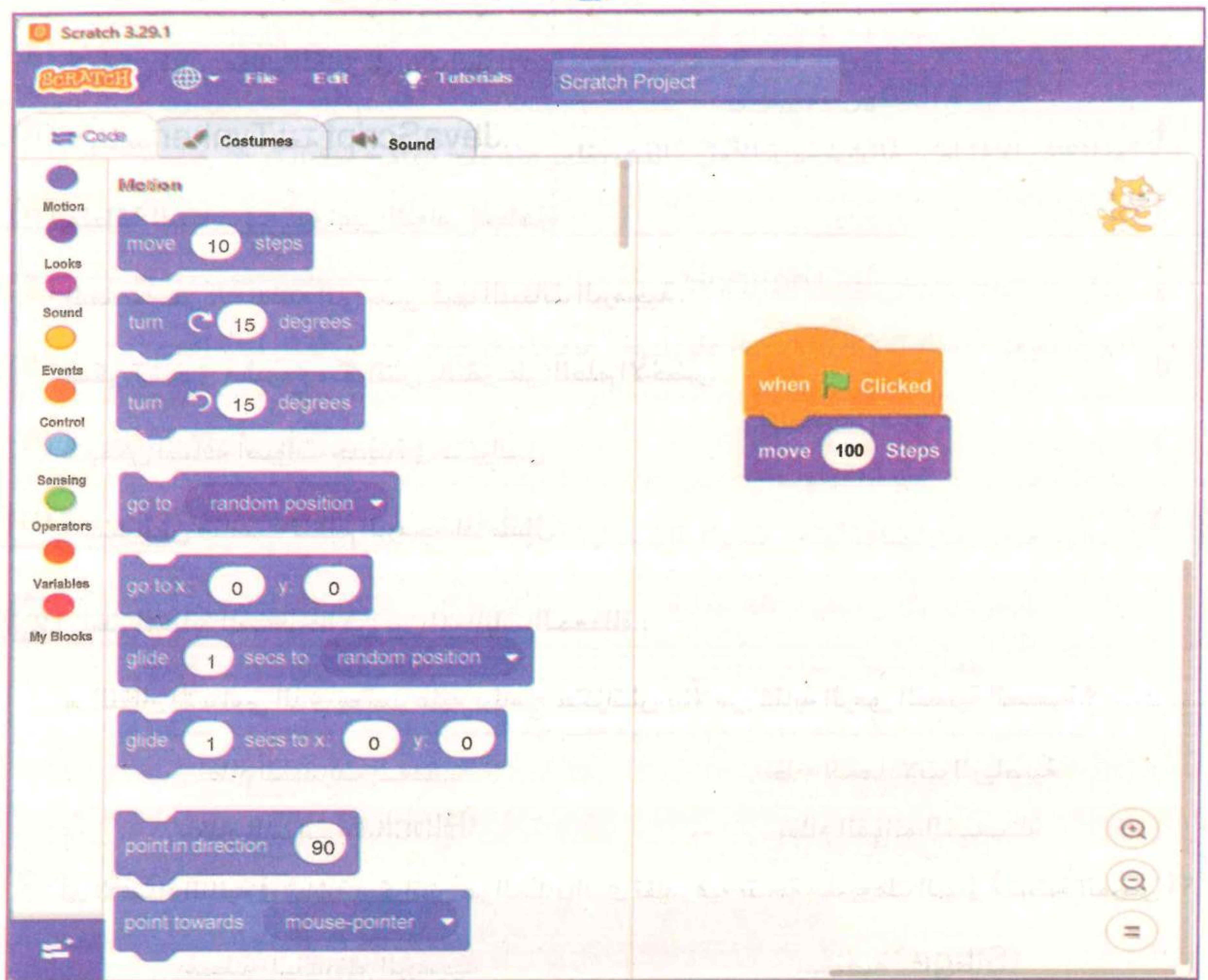
**الهدف :** جعل القط يتحرك 100 خطوة عندما تضغط على زر التشغيل .

**(1) البدء :** من قسم الأحداث "Events" (الأصفر)

اسحب لبنة "عندما ننقر فوق 🏁" . when 🏁 Clicked

**(2) الأمر :** من قسم الحركة "Motion" (الأزرق)

اسحب لبنة "تحرك 100 خطوة" move 100 Steps وركبها **أسفل** لبنة البدء ، كما هو موضح .




**(3) التشغيل :** اضغط على 🏁 وشاهد القط يتحرك .

## تطبيق عملى

أضف أوامر (مثل التحدث وإضافة صوت) باستخدام البرمجة باللبنات فى برنامج Scratch .



## راجع وقيّم أسئلة الكتاب المدرسى على الدرس 5



مجاب عنه

**1 ضع علامة ( ✓ ) أمام العبارة الصحيحة و علامة ( ✗ ) أمام العبارة الخطأ :**

(1) سكراتش يستخدم البرمجة النصية مثل بايثون. ( )

(2) اللبنات فى سكراتش تساعد الطالب على البرمجة دون كتابة أكواد . ( )

(3) يمكن للكائن فى سكراتش أن يتحرك ويتكلم ويصدر أصواتاً. ( )

(4) لا يمكن تغيير مظهر الكائن فى سكراتش. ( )

(5) لا يدعم Tynker لغة JavaScript. ( )

(6) منطقة اللبنات تحتوى على الأوامر الجاهزة. ( )

(7) المنصة هى المنطقة التى نبنى فيها اللبنات البرمجية. ( )

(8) يمكن تشغيل مشروع سكراتش بالنقر على العلم الأخضر. ( )

(9) لا يمكن إضافة أصوات جديدة فى سكراتش. ( )

(10) سكراتش مناسب لتعلم البرمجة للأطفال. ( )

**2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :**

(1) ما النظام الأساسى الذى يعتمد عليه برنامج سكراتش بدلًا من كتابة الرموز النصية الصعبة ؟ ....................

| | |
|---|---|
| نظام الشفرات المعقدة | نظام المعادلات الرياضية |
| نظام اللبنات (Blocks) | نظام القوائم المنسدلة |

(2) أى الأقسام التالية فى شاشة سكراتش هو المكان الذى تظهر فيه نتيجة مشروعك النهائى (شاشة العرض) ؟

| | |
|---|---|
| منطقة المقاطع البرمجية | المنصة (Stage) |
| منطقة اللبنات | مكتبة الكائنات |

(3) ما المصطلح الذى يُطلق على مجموعة اللبنات المتصلة معًا التى تعطى الأوامر للكائن (Sprite) ؟

| | |
|---|---|
| المقطع البرمجى (Script) | اللبنة (Block) |
| الكائن (Sprite) | الأمر (Command) |

(4) توجد أوامر الصوت فى منطقة ..........................................................................

| | |
|---|---|
| المنصة | المقاطع البرمجية |
| العرض | اللبنات |

(5) أى تطبيقات البرمجة بالكتل التالية يدعم أيضًا لغات نصية مثل بايثون وجافا سكريبت؟ ..........................

| | |
|---|---|
| تينكر (Tynker) | برنامج سكراتش |
| Daisy the Dinosaur | بلوكلى (Blockly) |

(6) فى أى قسم من أقسام اللبنات يمكنك أن تجد لبنة "تحرك 100 خطوة"؟ ..........................................

| | |
|---|---|
| قسم الأحداث (الأصفر) | قسم الحركة (الأزرق) |
| قسم المظهر (الأرجوانى) | قسم الصوت (الزهرى) |

(7) ما الكائن الافتراضى (الشخصية الأولى) الذى يظهر عند فتح برنامج سكراتش؟ ........................................

| | |
|---|---|
| كرة القدم | الساحر |
| القط الكائن Scratch Cat | الحصان |

(8) أى قسم من أقسام اللبنات يحتوى على لبنة "عندما ننقر فوق" والتى تمثل لبنة البدء؟ ........................

| | |
|---|---|
| قسم المظهر | قسم التحكم |
| قسم الصوت | قسم الأحداث |

(9) ما هو الغرض من إضافة لبنة "تحرك 20 خطوة"؟ ..................................................................

| | |
|---|---|
| تحريك الكائن بمقدار 20 خطوة | تكرار الحركة مرتين |
| جعل الكائن يصدر صوتًا | جعل الكائن يقول "أهلاً!" |

(10) أىُّ التطبيقات التالية يعتبر لغة برمجة مرئية مفتوحة المصدر ويمكن دمجها مع لغات أخرى مثل بايثون؟

| | |
|---|---|
| Movie Maker | بلوكلى (Blockly) |
| Daisy the Dinosaur | Paint |

## سؤال إضافى قطر الندى على الدرس 5

### 3 أكمل ما يأتى :

(1) النظام الأساسى الذى يعتمد عليه Scratch ..........................................................................

(2) مجموعة لبنات متصلة معًا تسمى ..........................................................................

(3) سحب اللبنات وتركيبها بعضها ببعض يسمى..........................................................................



## تدريبات قطر الندى على الدرس 5

مجاب عنه




### 1 اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :

(1) موقع ................ هو بيئة تعليمية لتعليم أساسيات البرمجة للصغار ؟

| | | | |
|---|---|---|---|
| Word | Paint | Tynker | Facebook |

(2) برنامج ................ يحول الأفكار إلى قصص وألعاب تفاعلية .

| | | | |
|---|---|---|---|
| Word | Paint | Game | Scratch |

(3) نظام ................ هى ما يعتمد عليه برنامج Scratch لتكوين البرنامج.

| | | | |
|---|---|---|---|
| التشغيل | اللبنات | العمل | الربط |

(4) مجموعة من اللبنات المتصلة معًا تسمى ................

| | | | |
|---|---|---|---|
| المقطع البرمجى | الشاشة | التصميم | الأوامر |

(5) ................ هى المكان الذى يظهر فيه مشروعك النهائى .

| | | | |
|---|---|---|---|
| الكائن | المنصة | اللبنات | المقطع البرمجى |

(6) كائن ................ هو أول شخصية تراها فى سكراتش.

| | | | |
|---|---|---|---|
| الطائرة | الكرة | القط | الكلب |

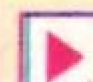
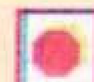
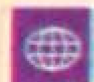
(7) توجد اللبنة فى قسم ................

| | | | |
|---|---|---|---|
| Motion | Events | Control | Blocks |

(8) يتم سحب أمر Move من قسم ................

| | | | |
|---|---|---|---|
| Motion | Events | Control | Blocks |

(9) عند الضغط على الرمز ................ يتم تشغيل المقطع البرمجى.

| | | | |
|---|---|---|---|
|  |  |  |  |



### 2 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة :

(1) منطقة اللبنات هى مكتبة تحتوى على أوامر برنامج Scratch . ( )

(2) يظهر نتيجة المشروع فى منطقة المقاطع البرمجية . ( )

(3) يمكن العمل على برنامج Scratch بدون إنترنت بعد تحميلة على الجهاز . ( )

(4) Blockly هى لغة برمجة مغلقة المصدر تشبه واجهة سكراتش . ( )

(5) موقع تينكر Tynker غير مناسب لتعليم أساسيات البرمجة للصغار . ( )

(6) برنامج Scratch يستخدم أسلوب البرمجة بالكتل . ( )







## 5 قيم تلميذك على الدرس

مجاب عنه

15 درجة

**1 اخترالإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :**

(1) برنامج سكراتش يستخدم أسلوب البرمجة بـ .................... لتعليم الأطفال.

| | | | |
|---|---|---|---|
| كتابة الأوامر | الكتل | الوزن | الصوت |

(2) تستطيع .................... اللبنات وتركيب بعضها ببعض لتكوين البرنامج فى برنامج Scratch .

| | | | |
|---|---|---|---|
| تجميع | حذف | نسخ | نشر |

(3) منطقة .................... هى مكان العمل الذى يتم فيه سحب وتركيب اللبنات معًا لتكوين الأوامر .

| | | | |
|---|---|---|---|
| الرموز | المقاطع البرمجية | الصور | الأيقونات |

(4) يستخدم الأمر .................... ليتحرك الكائن على المنصة بمقدار القيمة المكتوبة فيه .

| | | | |
|---|---|---|---|
| Move | go | turn | Stop |

(5) عند فتح برنامج Scratch ستجد الشاشة مقسمة إلى .................... أقسام رئيسية.

| | | | |
|---|---|---|---|
| ثلاثة | أربعة | خمسة | ستة |

**2 ضع علامة ( ✓ ) أمام العبارة الصحيحة و علامة ( ✗ ) أمام العبارة الخطأ :**

(1) تحتوى منطقة اللبنات على أوامر الحركة والمظهر والصوت . ( )

(2) كائن القط هو أول شخصية تراها فى برنامج سكراتش . ( )

(3) نستخدم سكراتش على موقعه الرسمى على الإنترنت ولا يمكن تحميلة و استخدامه بدون إنترنت . ( )

(4) الأمر Move يتم تركيبه أعلى الأمر When clicked. ( )

(5) بلوكلى هى لغة برمجة لا يمكن دمجها مع لغة Python . ( )

**3 صِل من العمود ( أ ) ما يناسبه من العمود ( ب ) :**

| العمود ( أ ) | | العمود ( ب ) |
|---|---|---|
| (1) يقدم مجموعة كبيرة من المشاريع والفصول الدراسية. | أ | منطقة المقاطع البرمجية |
| (2) تمثل أمرًا جاهزًا . | ب | موقع تينكر |
| (3) مكان تركيب وتكوين الأوامر . | جـ | JavaScript |
| (4) شاشة يظهر عليها المشروع . | د | اللبنات |
| (5) لغة برمجة نصية . | هـ | المنصة |



الدرس السادس

# فن الجرافيك - ابتكار و تعديل الصور الرقمية



## تفاعل معنا

- يعتمد فن الجرافيك على مجموعة من أدوات الرسم و التلوين.
- فهل يمكنك استخدامها لابتكار و تعديل الصور باستخدام الكمبيوتر؟



## تعلّم

**فن الجرافيك Graphic Art**

| | |
|---|---|
| تعريف | هو ابتكار و تعديل الصور و الرسومات الرقيمة باستخدام برامج الكمبيوتر. |
| يعتمد على | - أدوات الرسم و التلوين المتوافرة فى برامج فن الجرافيك. |

### أدواتنا فى فن الجرافيك

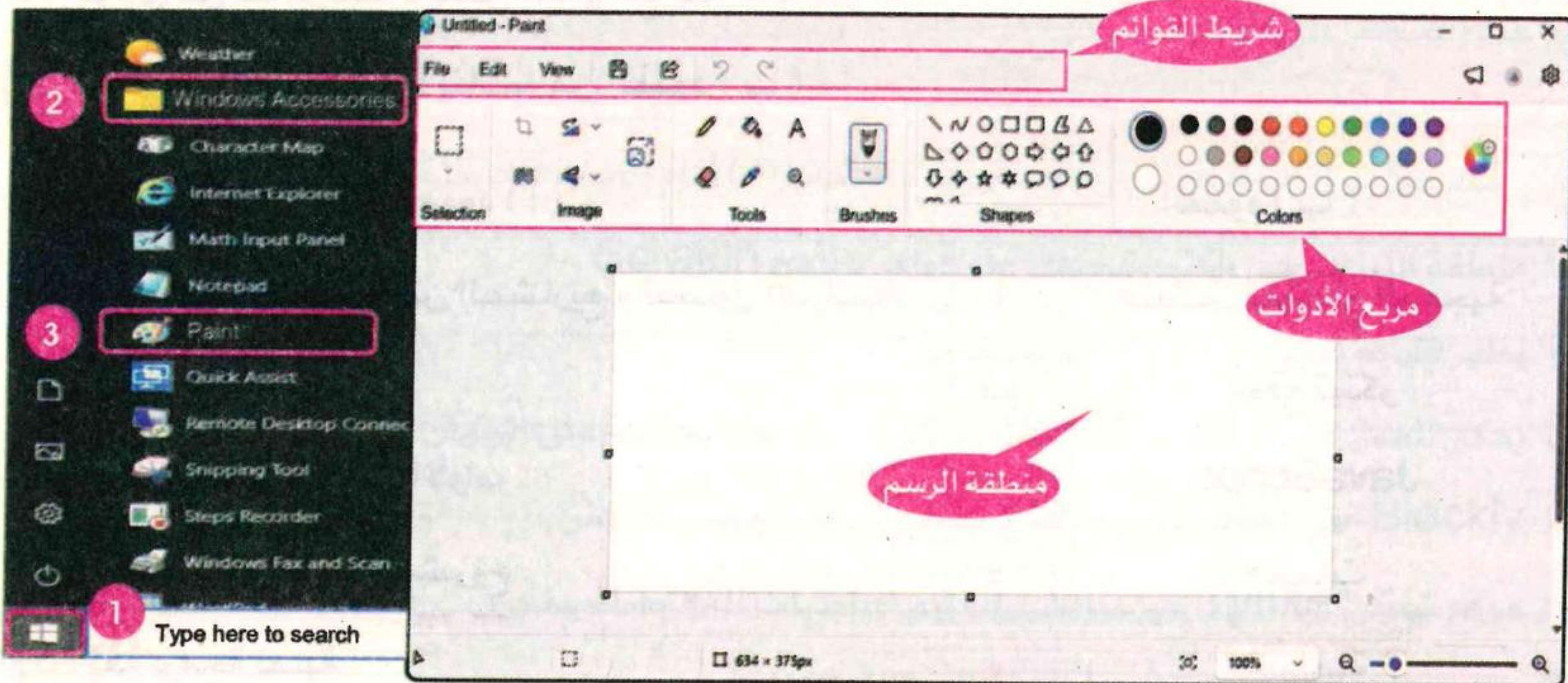
### أولًا برنامج الرسام Paint 

**برنامج الرسام Paint**

| | |
|---|---|
| تعريف | أحد البرامج الشائعة لابتكار الرسومات و تحرير الصور. |

### فتح برنامج الرسام Microsoft Paint

1. إضغط على قائمة ابدأ ( Start - Up menu ).
2. اخترمجلد الملحقات ( Accessories ).
3. اضغط على برنامج الرسام Paint.




واجهة برنامج الرسام Microsoft Paint

## مكونات واجهة برنامج الرسام

(1) شريط القوائم ( Menu bar )

(2) مربع الأدوات ( Toolbox ) : يحتوى على كل الأدوات التى تحتاجها للرسم و التلوين.

## ثانيًا معالج الكلمات Word

يوفر أدوات جرافيك لتصميم عناصر، مثل:




الرسوم التخطيطية




الأيقونات




النماذج ثلاثية الأبعاد




الأشكال

- يمكن الوصول إليها من علامة تبويب " إدراج " ( Insert ) فى شريط القوائم ( Menu bar ) .

## تعديلات مهمة على الصور فى برنامج الرسام

### 1 القص ( Cropping )

- عملية تحديد أجزاء معينة من الصورة تريد أن تستخدمها ، ثم قص باقى الأجزاء .

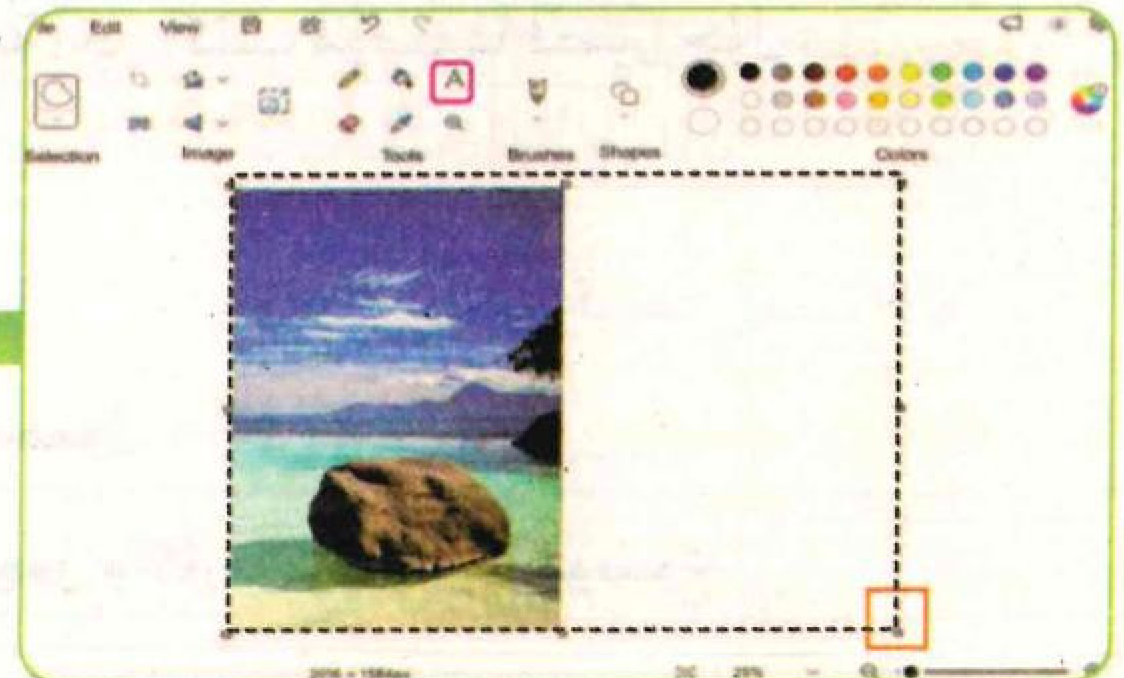




### 2 إضافة نص ( Text )

1- الضغط على الطرف السفلى الأيمن للصورة ، ثم سحب مؤشر الفأرة إلى اليمين ، لتتكون مساحة بيضاء.

2- الضغط على أيقونة Text ، ثم كتابة النص.

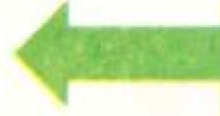




## 3 تغيير الألوان والحجم

- يمكنك تعبئة الألوان باستخدام الخيارات المخصصة لهذه المهمة ، (اختيار اللون ثم الضغط على زر التعبئة ).








**ملاحظة هامة :**

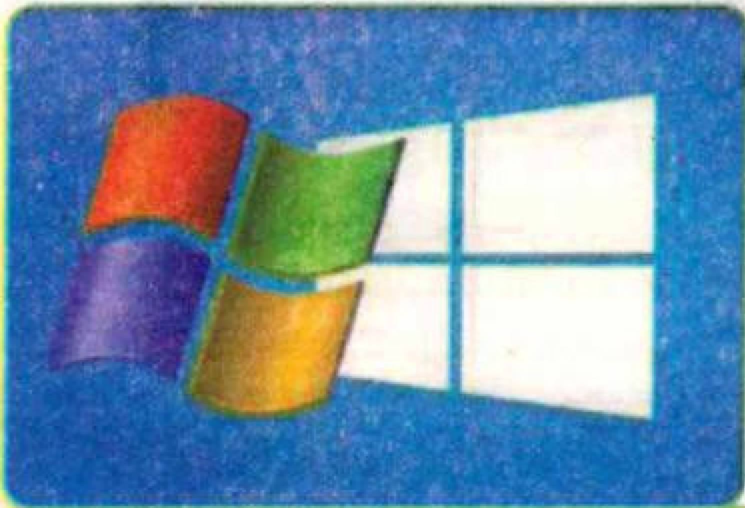
- توجد أدوات فى مربع الأدوات ببرنامج Paint لتغيير حجم الصورة واتجاهها .






**أضف لمعلوماتك الإثرائية**

* فتح برنامج Paint فى بعض النسخ الحديثة من نظام التشغيل ويندوز مثل : ( Windows 10 و Windows 11 )
* يتم فتح قائمة ابدأ ثم كتابة Paint ، وسيظهر اسم البرنامج مع أيقونته .





## تطبيق عملى

- باستخدام برنامج Microsoft Word أو أى برنامج كتابة آخر، اكتب موضوعًا قصيرًا حول:
  - أهمية القص (Cropping) فى تعديل الصور، وكيف يساعد المصمم على التركيز على جزء معين من الصورة.
  - اذكر لماذا قد تحتاج إلى قص صورة أخذتها بهاتفك المحمول .
  - اشرح كيف يساعد القص على جعل الصورة النهائية أجمل وأكثر تركيزًا على الموضوع.









## راجع وقيّم أسئلة الكتاب المدرسى على الدرس 6 مجاب عنه

**1 ضع علامة ( ✓ ) أمام العبارة الصحيحة و علامة ( ✗ ) أمام العبارة الخطأ :**

(1) يُستخدم برنامج الرسام لابتكار الرسومات وتحرير الصور. ( )

(2) تُسمى عملية تحديد أجزاء معينة من الصورة لقص باقى الأجزاء بـ "القص" (Cropping). ( )

(3) لا يمكن استخدام معالج الكلمات (Word) لإضافة عناصر جرافيك، مثل الأشكال. ( )

(4) لإضافة نص إلى الصورة فى برنامج الرسام، يجب أن تتكون مساحة بيضاء لكتابة النص. ( )

(5) البرامج الشائعة لتحرير الصور والرسوم موجودة فقط على الهواتف المحمولة. ( )

(6) يمكنك تغيير حجم الصورة أو اتجاهها باستخدام برنامج الرسام. ( )

(7) يمكن الوصول إلى أدوات تصميم الجرافيك فى Word من علامة التبويب "إدراج" (Insert). ( )

(8) عند فتح برنامج الرسام ستجد الأدوات المتاحة فى شريط القوائم ومربع الأدوات. ( )

(9) الخوارزميات هى الأدوات الرئيسية فى برنامج الرسام. ( )

(10) لا يمكن تعبئة الألوان باستخدام الخيارات المخصصة فى برنامج الرسام. ( )

**2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :**

(1) أى البرامج التالية هو أحد البرامج الشائعة فى تحرير الصور والرسوم ؟ ..............................

| | |
|---|---|
| برنامج Publisher | برنامج الرسام Microsoft Paint |
| برنامج Excel | برنامج Google Chrome |

(2) ماذا تسمى عملية تحديد أجزاء معينة من الصورة لاستخدامها، ثم قص باقى الأجزاء ؟ ..............................

| | |
|---|---|
| التلوين | إدراج |
| القص Cropping | المسح |

(3) أين يمكن أن تجد أدوات الجرافيك مثل الأشكال والأيقونات فى برنامج معالج الكلمات (Word)؟

| | |
|---|---|
| فى شريط المهام | فى علامة التبويب "إدراج" (Insert) بشريط القوائم |
| فى قائمة ابدأ | فى علامة التبويب "ملف" (File) |

(4) عند فتح برنامج الرسام، يمكنك أن تجد أدوات التحرير المتاحة فى ........................................

| | |
|---|---|
| محرك البحث | شريط القوائم (Menu bar) ومربع الأدوات (Toolbox) |
| برنامج Publisher | قائمة الإعدادات (Settings) |

(5) ما الذى يجب أن تسحبه عند إضافة نص إلى صورة فى برنامج الرسام ؟ ........................................

| | |
|---|---|
| زر الإغلاق | شريط القوائم |
| مؤشر الفأرة إلى اليمين | الصورة بأكملها |

(6) يُعد برنامج الرسام جزءًا من ........................................

| | |
|---|---|
| الألعاب الإلكترونية | الملحقات (Accessories) فى قائمة ابدأ |
| محركات البحث | متصفحات الإنترنت |



(7) يُمكن لبرنامج معالج الكلمات (Word) أن يُساعد على تصميم عناصر جرافيك، مثل ........................................

| | |
|---|---|
| الأشكال والرسوم التخطيطية | قواعد بيانات الخرائط |
| محادثات الفيديو | البريد الإلكترونى |

(8) ما الذى يمكنك أن تقوم بتغييره على الصورة باستخدام برنامج الرسام ؟ ........................................

| | |
|---|---|
| تغيير موضوع الصورة بالكامل | تغيير اسم المصمم |
| تغيير إعدادات الكمبيوتر | تغيير حجم الصورة أو اتجاهها |

(9) لفتح برنامج الرسام تبحث عنه فى قائمة ........................................

| | |
|---|---|
| أدوات (Tools) | الملفات |
| ابدأ (Start-up menu) | العروض التقديمية |

(10) فن الجرافيك مجال يتعلق بـ ........................................

| | |
|---|---|
| كتابة النصوص الطويلة | ابتكار وتعديل الصور والرسومات الرقمية |
| إرسال البريد الإلكترونى | حل المسائل الرياضية |

## تدريبات قطر الندى على الدرس 6



مجاب عنه

15 درجة

**1 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخطأ :**

(1) برنامج Paint يستخدم فى تعديل الصور والرسوم. ( )

(2) لا يمكن إبتكار رسومات باستخدام برنامج Paint. ( )

(3) يوفر برنامج Word أدوات جرافيك لتعديل مظهر الصور. ( )

(4) لا يمكن إضافة نص على الصورة فى برنامج Paint. ( )

(5) تستخدم أيقونة Text لإمكانية الكتابة على الصورة. ( )

**2 أكمل العبارات التالية بما يناسبها مما بين القوسين :**

[ Cropping - Word - حجم - مربع الأدوات - مساحة بيضاء ]

(1) .................... يحتوى على كل الأدوات التى تحتاجها للرسم والتلوين.

(2) لإنشاء .................... للكتابة على الصورة فى برنامج Paint يتم سحب مؤشر الفأرة .

(3) تستخدم أداة .................... لتحديد أجزاء من الصورة تريد استخدامها ثم قص باقى الأجزاء.

(4) برنامج .................... يوفر أدوات جرافيك تساعد فى تعديل شكل الصورة .

(5) يمكن تغيير .................... الصورة واتجاهها باستخدام مربع الأدوات .

**3 صل من العمود ( أ ) ما يناسبه من العمود ( ب ) :**

| | العمود ( أ ) | | العمود ( ب ) |
|---|---|---|---|
| (1) | يساعد على ابتكار الرسومات وتحرير الصور. | أ | برنامج الرسام |
| (2) | أمر لإضافة أدوات الرسم والتلوين فى برنامج Word . | ب | أيقونة Text |
| (3) | يستخدم لملء مساحة بالألوان . | جـ | الضغط على قائمة ابدأ |
| (4) | يتم الضغط عليه لكتابة نص . | د | Insert |
| (5) | أولى خطوات فتح برنامج الرسام . | هـ | زر التعبئة |



# قيم تلميذك على الدرس 6

مجاب عنه

15 درجة

## 1 اختر الإجابة الصحيحة :

(1) أداة ........................ تحدد أجزاء معينة من الصورة نريدها ثم حذف باقى الأجزاء .

| | | | |
|---|---|---|---|
| Text | 3D | Shapes | Cropping |

(2) للوصول إلى برنامج Paint من قائمة ........................ نختار مجلد الملحقات ونختار أيقونة البرنامج .

| | | | |
|---|---|---|---|
| الأدوات | ابدأ | الصور | ملف |

(3) يمكن إضافة ........................ إلى الصورة بإضافتها فى المساحة البيضاء وقصها ووضعها على الصورة .

| | | | |
|---|---|---|---|
| فيديو | النص | المعالج | لا شئ مما سبق |

(4) ........................ هو ابتكار و تعديل الصور و الرسومات الرقمية باستخدام الكمبيوتر .

| | | | |
|---|---|---|---|
| فن التمثيل | فن الجرافيك | البرمجة | الألعاب |

(5) برنامج Paint يُستخدم فى ........................

| | |
|---|---|
| معالجة الكلمات | تحرير الصور والرسومات |
| إنشاء الجداول الحسابية | إنشاء فيديو |

## 2 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة و علامة (✗) أمام العبارة الخطأ :

(1) أداة القص Crop تستخدم لقص الجزء الذى يتم تحديده بها وترك باقى الأجزاء من الصورة. ( )

(2) لإنشاء مساحة بيضاء للكتابة داخل برنامج Paint نضغط على أداة القص Crop . ( )

(3) يمكن ملء مساحة لونية باستخدام أداة التعبئة اللونية فى برنامج Paint. ( )

(4) يمكن إضافة أيقونات تساعد فى التصميم ببرنامج Word. ( )

(5) يمكن جعل الصورة ثلاثية الأبعاد فى برنامج Word. ( )

## 3 أكمل العبارات بما يناسبها مما بين القوسين :

[ Paint - فن الجرافيك - الألوان - إدراج - مربع الأدوات ]

(1) يستخدم زر التعبئة فى برنامج Paint لتعبئة ........................

(2) يتضمن ........................ الأدوات التى ستحتاج إليها فى تصميم رسمك .

(3) برنامج ........................ أحد البرامج الشائعة فى مجال تحرير الصور والرسوم .

(4) برنامج معالج الكلمات Word يحتوى على أدوات جرافيك داخل تبويب ........................

(5) ........................ يهتم بابتكار و تعديل الصور و الرسومات الرقمية .




# ملخص على أهم عناصر ومفاهيم الوحدة الرابعة

| | العنصر | معلومات ومفاهيم تتعلق بهذا العنصر تأتى على شكل سؤال |
|---|---|---|
| | الدرس الأول | حل المشكلات الرقمية |
| 1 | الخطوات المتبعة لحل المشكلات | 1) بناء الفرضية : هى تخمين علمي (تفسير مبدئى) حول كيفية حدوث الأشياء .<br>2) اختبر فريضتك : لا تنجز أى اختبار يعرضك للخطر يجب أن يكون اختبارك آمنًا ومدروسًا .<br>3) التعلم من الخطأ : هل نجح اختبارك أم لا ؟ إذا لم ينجح قم ببناء فرضية جديدة أكثر دقة . |
| 2 | تقسيم المشكلات إلى أجزاء صغيرة | - يجب تقسيم المشكلة الكبيرة إلى أجزاء صغيرة وحلها تدريجيًا .<br>- إذا كان لديك مجموعة من الأشخاص يساعدونك خصص جزء صغير لكل منهم لحله بشكل منفصل . |
| | الدرس الثانى | تقديم المعلومات |
| 3 | الأدوات الرقمية لتقديم المعلومات | حزمة Microsoft 365 تقدِّم خيارات ممتازة لتصميم الملصقات و اللوحات الإعلانية :<br>1) برنامج العروض التقديمية PowerPoint :<br>- يُستخدم لتصميم شرائح العرض السهلة والسريعة .<br>2) برنامج معالج الكلمات Word:<br>- يستخدم لكتابة النصوص ، ويمكن استخدامه لتصميم ملصقات بسيطة .<br>3) برنامج النشر المكتبى Publisher:<br>- برنامج احترافى لتصميم الملصقات والنشرات الإعلانية بشكل منظم. |
| 4 | لإنشاء ملصق أو لوحة إعلانية رقمية | يجب مراعاة الآتى :<br>1) الهامش : هو مقدار المساحة الفارغة بين أطراف الملصق أو اللوحة الإعلانية .<br>- يجب ترك هامش ثابت مثل 2.5 ملم.<br>2) نوع الخط وحجمه : استخدم خط يسهل قراءته بسهولة ولا يكون معقدًا يشتت الانتباه.<br>3) الألوان : من الأفضل عدم استخدام أكثر من ثلاث ألوان ، مع أخذ لون الخلفية فى الاعتبار.<br>4) الصور : استخدام الصور الواضحة وعالية الجودة وملائمة للموضوع . |
| | الدرس الثالث | الخوارزميات (Algorithms) |
| 5 | الخوارزمية | هى مجموعة محددة من التعليمات الواضحة والخطوات المتسلسلة والمنظمة .<br>تستخدم فى : - حل مشكلة معينة. - إنجاز مهمة محددة . |
| 6 | خصائص الخوارزميات | 1) الوضوح والدقة (Definiteness) : يجب أن تكون كل خطوة واضحة وغير غامضة.<br>2) المدخلات (input) : يجب أن تقبل صفرًا أو أكثر من المدخلات.<br>3) المخرجات (Algorithms) : يجب أن تنتج مخرجًا واحدًا على الأقل يمثل الحل.<br>4) المحدودية (finiteness) : يجب أن تتوقف الخوارزمية بعدد محدود من الخطوات.<br>5) الفعالية (Effectiveness) : يجب أن تكون كل خطوة قابلة للتنفيذ عمليًا. |

| | العنصر | معلومات ومفاهيم تتعلق بهذا العنصر تأتى على شكل سؤال |
|---|---|---|
| | الدرس الثالث | الخوارزميات (Algorithms) |
| 7 | استخدام محركات البحث للخوارزميات | - كتابة الكلمات المفتاحية التى تبحث عنها فى محرك البحث .<br>- يستخدم محرك البحث الخوارزميات الذكية لتقديم النتائج الأكثر صلة بموضوع البحث. |
| 8 | دقة البحث | - من المهم اختيار الكلمات الصحيحة عندما تحاول جمع المعلومات.<br>- إذا لم تكن صياغتك دقيقة، فقد لا تكون خوارزمية المحرك دقيقة تمامًا فى تقديم النتائج |
| | الدرس الرابع | البرمجة لغة الكمبيوتر وصنع الألعاب |
| 9 | البرمجة | - هى كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل . |
| 10 | الخوارزميات | - هى الإرشادات و الخطوات التى تخبر الكمبيوتر ماذا يفعل بالضبط. |
| 11 | البرمجة فى عالم التكنولوجيا | 1) الترفيه : الرسوم المتحركة والأفلام وألعاب الفيديو عبر الإنترنت أمثلة على منتجات تم ابتكارها وتصميمها بالاعتماد على البرمجة.<br>2) الإبداع : يمكن ابتكار رسوم متحركة وأفلام وألعاب فيديو باستخدام الشفرة البرمجية.<br>3) الأجهزة الذكية : تستخدم أجهزة الكمبيوتر والتطبيقات الخوارزميات وهى أساس البرمجة لأداء مهام محددة. |
| 12 | التفكير البرمجى وحل المشكلات | - البرمجة تعلمك كيفية التفكير بشكل منطقى لحل المشكلات .<br>- عندما تبرمج فإنك تقدم إرشادات مفصلة للكمبيوتر.<br>- هناك العديد من المواقع الإلكترونية التى تساعدك على تعلم البرمجة ، مثل موقع Code.org |
| | الدرس الخامس | استكشاف برنامج سكراتش (Scratch) |
| 13 | برنامج سكراتش Scratch | - هو لغة برمجة صممت خصيصًا لتناسب عمرك .<br>- تحويل الأفكار إلى قصص وألعاب تفاعلية بسهولة بالغة. |
| 14 | موقع تينكر Tynker | - بيئة تعليمية لتعليم أساسيات البرمجة موجهه للصغار.<br>- يقدم مجموعة كبيرة من المشاريع والفصول الدراسية .<br>- يستخدم واجهة برمجة بالكتل مثل سكراتش، لكنها تدعم أيضًا لغات برمجة .<br>مثل : Python - JavaScript رابط الموقع : https://www.tynker.com |
| 15 | بلوكلى Blockly | - لغة برمجة مرئية مفتوحة المصدر تشبه سكراتش فى واجهة الكتل ( السحب والإفلات )<br>يمكن دمجها مع لغات برمجة أخرى ، مثل : Python - JavaScript<br>رابط الموقع : https://www.blockly.com |

| | العنصر | معلومات ومفاهيم تتعلق بهذا العنصر تأتى على شكل سؤال |
|---|---|---|
| | **الدرس الخامس** | **استكشاف برنامج سكراتش (Scratch)** |
| 16 | برنامج سكراتش Scratch | - يعتمد برنامج سكراتش على نظام اللبنات (Blocks) بدلًا من كتابة رموز وكلمات صعبة .<br>**طريقة عمل برنامج Scratch**<br>1) اللبنات : هى الأوامر وكل لبنة ملونة تمثل أمرًا جاهزًا مثل : (تحرك ، قل ، شغل الصوت )<br>2) التجميع: أنت تقوم بسحب هذه اللبنات وتركيب بعضها ببعض ، تمامًا مثل تجميع قطع البناء الملونة لتكوين هيكل متكامل .<br>3) التجميع : مجموعة اللبنات المتصلة معًا تسمى مقطعًا برمجيًا (Script) ،<br>وهو الذى يعطى الأوامر للكائن (Sprite) ( الشخصية أو الشكل الموجود على الشاشة ). |
| 17 | أقسام شاشة سكراتش الرئيسية | 1) المنصة Stage : هذه هى شاشة العرض ، المكان الذى يظهر فيه مشروعك النهائى ( الكائنات تتحرك وتتفاعل هنا ) .<br>2) منطقة اللبنات :<br>- هى المكتبة التى تحتوى على جميع الأوامر الملونة ( الحركة ، المظهر ، الصوت ..إلخ ).<br>3) منطقة المقاطع البرمجية:<br>- هذا هو مكان العمل ، هنا نقوم بسحب اللبنات وتركيبها معًا لتكوين الأوامر.<br>4) الكائن الافتراضى Sprite:<br>- أول شخصية تراها فى سكراتش هى كائن القط (Scratch Cat) وهو جهاز لتلقى أوامرك. |
| | **الدرس السادس** | **فن الجرافيك - ابتكار و تعديل الصور الرقمية** |
| 18 | فن الجرافيك | - هو ابتكار و تعديل الصور و الرسومات الرقيمة باستخدام برامج الكمبيوتر.<br>يعتمد على : أدوات الرسم و التلوين المتوافرة فى برامج فن الجرافيك . |
| 19 | برنامج الرسام Paint | - أحد البرامج الشائعة فى مجال تحرير الصور والرسوم على جهاز الكمبيوتر.<br>- يمكن فتح البرنامج من خلال :<br>1) اِضغط على قائمة ابدأ ( Start - Up menu ) .<br>2) اختر مجلد الملحقات ( Accessories ) .<br>3) اضغط على برنامج الرسام Paint . |
| 20 | مكونات واجهة برنامج الرسام | 1) شريط القوائم Menu bar .<br>2) مربع الأدوات Toolbox : يحتوى على كل الأدوات التى تحتاجها للرسم و التلوين. |
| 21 | إمكانيات برنامج Paint | 1) قص الصورة ( Cropping ). 2) إضافة نص الى الصورة .<br>3) تغيير الألوان والحجم . |
| 22 | برنامج معالج الكلمات Word | - يشبه برنامج الرسام فى تصميمه حيث يوفر أدوات جرافيك لتصميم عناصر الجرافيك ،<br>ويمكن الوصول إليها من علامة تبويب إدارج Insert فى شريط القوائم . |



## اختبارات قطر الندى على الوحدة الرابعة

مجاب عنه



### اختبار قطر الندى 1 على الوحدة 4



15 درجة

**1 ضع علامة ( ✓ ) أو علامة ( ✗ ) أمام العبارات التالية :**

(1) الأدوات الرقمية من الطرق الفعالة لتقديم المعلومات للآخرين . ( )

(2) عند اتباع الخطوات المحددة والمرتبة يتم حل المشكلة بسهولة ويُسر . ( )

(3) توجد أدوات لتغيير حجم الصورة واتجاهها فى برنامج Paint داخل مربع الأدوات . ( )

(4) الكلمات المفتاحية لا علاقة لها بنتائج البحث . ( )

(5) لا تُمثل البرمجة أحد استراتيجيات حلّ المشكلات ( )

**2 أكمل العبارات التالية بما يناسبها مما بين القوسين :**

[ حل المشكلات - الكائن - الهامش - محرك البحث - الرسوم المتحركة ]

(1) يُستخدم الأمر move لتحريك .................... فى برنامج سكراتش .

(2) استراتيجية المحاولة والخطأ أحد الاستراتيجيات المستخدمة فى ....................

(3) تُعتبر .................... أحد الابتكارات التى تم إنشاؤها باستخدام البرمجة .

(4) يُستخدم .................... فى البحث عن المعلومات ويستخدم الخوارزميات للوصول إلى نتائج ذات صلة بالمعلومات .

(5) .................... هو مقدار المساحة بين أطراف اللوحة الإعلانية ومحتواها .

**3 اختر الإجابة الصحيحة :**

(1) يُمكن من خلال برنامج .................... تصميم شرائح لعرض المعلومات بطريقة سهلة وسريعة .

| | | | |
|---|---|---|---|
| الرسام | العروض التقديمية | معالج الكلمات | النشر المكتبى |

(2) من الأفضل عند استخدام الألوان فى تصميم الملصق الإعلانى يجب ألا تتعدى .................... ألوان .

| | | | |
|---|---|---|---|
| اثنين | ثلاثة | أربعة | خمسة |

(3) برنامج .................... يستخدم فى إنشاء وتعديل الصور.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Game | Excel | Scratch | Paint |

(4) .................... هى الأوامر الجاهزة فى برنامج Scratch

| | | | |
|---|---|---|---|
| المنصة | المقاطع البرمجية | اللبنات | الكائن |

(5) بنك المعرفة المصرى EKB أحد مصادر المعلومات ....................

| | | | |
|---|---|---|---|
| الموثوقة | الغير موثوقة | المشكوك بها | العشوائية |

## اختبار قطر الندى 2 على الوحدة 4

15 درجة

**1 صِل من العمود ( ب ) ما يناسبه من العمود ( أ ) :**

| العمود ( أ ) | | العمود ( ب ) |
|---|---|---|
| (1) برنامج يستخدم غالبًا للكتابة . | أ | Paint |
| (2) سلسلة من الخطوات التى تشرح كيفية أداء مهمة ما . | ب | الفرضية |
| (3) هى الأوامر لبرنامج سكراتش . | جـ | Word |
| (4) برنامج يُستخدم لتحرير الصور والرسوم . | د | اللبنات |
| (5) تخمين علمى حول كيفية حدوث الأشياء . | هـ | الخوارزميات |

**2 اذكر المفهوم العلمى :**

(1) حزمة برامج تتضمن ( Word و PowerPoint و Publisher ). (..........................)

(2) يَستخدمه محرك البحث لإعطاء النتائج الأكثر صلة بموضوع البحث . (..........................)

(3) عبارة عن كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل . (..........................)

(4) هى شاشة عرض مشروع برنامج سكراتش . (..........................)

(5) الأمر المستخدم لتحريك الكائن على المنصة. (..........................)

**3 ضع علامة (✓) أو علامة (✗) أمام العبارات التالية :**

(1) تستخدم الأداة Cropping لإزالة الجزء الغير محدد بها من الصورة فى برنامج الرسام . ( )

(2) مربع الأدوات داخل برنامج الرسام يتضمن الخيارات الخاصة بفتح الملفات وحفظها فى أى وسيط تخزين داخل جهاز الكمبيوتر. ( )

(3) عند الضغط على الرمز 🏁 فى برنامج سكراتش يتم تشغيل المقطع البرمجى . ( )

(4) يجب اختيار صور تناسب المحتوى عند تصميم الملصق . ( )

(5) عند حلّ المشكلات يجب أولًا بناء فرضية . ( )





## اختبار قطر الندى 3 على الوحدة 4

15 درجة

**1 اخترالإجابة الصحيحة :**

(1) البرامج التالية يتضمنها برنامج Microsoft 365 عدا ..........

| | | | |
|---|---|---|---|
| Word | Publisher | PowerPoint | Gimp |

(2) عند مواجهة شخص ما مشكلة يجب .......... المشكلة الكبرى إلى أجزاء صغيرة بحيث يمكن حلّها تدريجيًا .

| | | | |
|---|---|---|---|
| تنظيم | تحسين | تقسيم | ترتيب |

(3) عند تصميم الملصقات يجب أن تضع فى الاعتبار ..........

| | | | |
|---|---|---|---|
| الهوامش | حجم الخط ونوعه | تناغم الألوان | كل ما سبق |

(4) تُساعد .......... محركات البحث للوصول إلى نتائج ذات الأفضلية والصلة .

| | | | |
|---|---|---|---|
| الكلمات | النتائج | الخطوات | الخوارزميات |

(5) من الخصائص الأساسية للخوارزميات ..........

| | | | |
|---|---|---|---|
| الوضوح | الدقة | الفعالية | كل ما سبق |

**2 أكمل العبارات التالية بما يناسبها مما بين القوسين :**

[ نص - Code.org - الهامش - التجميع - بلوكلى ]

(1) .......... عبارة عن المساحة الفارغة حول أطراف الملصق الإعلانى.

(2) يتم الضغط على الأداة **A** لإضافة .......... فى برنامج الرسام Paint

(3).......... لغة برمجة مرئية مفتوحة المصدر يمكن دمجها مع لغات برمجية أخرى.

(4) موقع .......... يساعد على تعلم البرمجة باستخدام الشفرة البرمجية .

(5) عملية سحب البنات وتركيب بعضها ببعض تسمى ..........

**3 ضع علامة (✓) أو علامة (✗) أمام العبارات التالية :**

(1) عند اختبار فرضيتك لا تنجز أى اختبار يعرضك للخطر . ( )

(2) يحتاج برنامج Microsoft 365 إلى أى جهاز رقمى دون التأكد من تحديث الجهاز . ( )

(3) تستخدم محركات البحث للوصول إلى المعلومات بسهولة وسرعة على شبكة الإنترنت . ( )

(4) عند حل المتاهة لا تحتاج إلى خطوات متسلسلة . ( )

(5) المصادر الموثوقة دائمًا يُخلط بها الآراء الشخصية بالحقائق . ( )












15 درجة

## 1 اختر الإجابة الصحيحة :

(1) برنامج ................................ يستخدم لإنشاء العروض التقديمية .

| | | | |
|---|---|---|---|
| Paint | Word | Excel | PowerPoint |

(2) إذا لم ينجح اختبار الفرضية عند حل المشكلة يجب ................................

| | | | |
|---|---|---|---|
| تجاهل الموقف | الاكتفاء بذلك | بناء فرضية ثانية | تقديم النتائج |

(3) استخدام ................................ يلفت النظر إلى المعلومات الموجودة فى الملصق الإعلانى .

| | | | |
|---|---|---|---|
| الهوامش | الإنترنت | الكمبيوتر | الألوان |

(4) يستخدم ................................ قاعدة بيانات الأسماء والمعلومات الموجودة فى الخرائط الرقمية لتزويدك بالنتائج .

| | | | |
|---|---|---|---|
| محرك البحث | قوائم | الكمبيوتر | البرنامج |

(5) يمكن وصف العديد من الأشياء التى تؤديها كل يوم بـ ................................

| | | | |
|---|---|---|---|
| الأجهزة | المحركات | الخوارزميات | الخرائط الرقمية |

(6) يساعد موقع Code.org على تعلم ................................

| | | | |
|---|---|---|---|
| الحساب | اللغات | الرسم | البرمجة |

(7) يستخدم ................................ للبحث عن المعلومات لتقديم النتائج لموضوع بحثك .

| | | | |
|---|---|---|---|
| التشفير | البرنامج | محرك البحث | كود البرمجة |

## 2 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة و علامة (✗) أمام العبارة الخطأ :

(1) منطقة اللبنات هى المكتبة التى تحتوى على الأوامر الملونة فى برنامج سكراتش . ( )

(2) البرنامج هو تخمين علمى حول كيفية حدوث الأشياء . ( )

(3) عند اختبار فرضيتك لا تنجز أى اختبار يعرضك للخطر . ( )

(4) الأدوات الرقمية هى أفضل طرق تقديم المعلومات للآخرين . ( )

(5) نتائج البحث الرقمى قد تتضمن تسجيلات صوتية ومقاطع فيديو . ( )

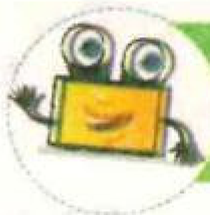
(6) يمكن إنزال برنامج Microsoft 365 على أى جهاز بشرط أن يكون محدثًا . ( )

(7) يستخدم برنامج سكراتش لإنشاء وتعديل الصور . ( )

(8) أجهزة الكمبيوتر لا تستخدم الخوارزميات لأداء المهام الخاصة بها . ( )



## اختبار قطر الندى 5 على الوحدة 4





15 درجة

**1 أكمل العبارات التالية بما يناسبها مما بين القوسين :**

[ دقة البحث - المساحة - Word - اللبنات - مصدر موثوق - المحدودية - المحاولة والخطأ - مربع الأدوات ]

(1) الهوامش عند تصميم الملصقات هى مقدار ........................ الفارغة حول أطرافها.

(2) اختيار الكلمات الصحيحة عند البحث يساعد على ........................................

(3) ........................ يحتوى على كل الأدوات التى تحتاجها للرسم و التلوين فى برنامج Paint .

(4) برنامج ........................ يُستخدم للكتابة غالبًا مثل كتابة التقارير .

(5) أحد الاستراتيجيات المستخدمة لحلّ المشكلات ........................................

(6) عند ذكر المصدر الذى يتم الاستناد إليه وإعطاء حقائق تم التحقق منها فإنه ........................

(7) ........................ تعنى أنه يجب أن تتوقف الخوارزمية بعد عدد محدود من الخطوات .

(8) نظام ........................ يعتمد عليه برنامج Scratch بدلًا من كتابة الرموز النصية الصعبة .

**2 ضع علامة (✓) أو علامة (✗) أمام العبارات التالية :**

(1) Code.org أحد المواقع الإلكترونية التى تُمكنك من تعلّم التشفير باستخدام لغات البرمجة المختلفة . ( )

(2) أحد ميزات برنامج PowerPoint تصميم شرائح العرض السهلة . ( )

(3) لا يوجد تشابه بين برنامج الرسام Paint و برنامج Word من حيث أدوات فنّ الجرافيك. ( )

(4) يتم الوصول إلى برنامج Paint من قائمة File ونختار مجلد الملحقات ونختار أيقونة البرنامج. ( )

(5) منطقة المقاطع البرمجية هى مكان وضع وتركيب الأوامر فى برنامج سكراتش . ( )

(6) الفرضية هى تخمين علمى حول كيفية حدوث الأشياء . ( )

(7) الخوارزمية الجيدة لا تعتمد على تسلسل ترتيب خطوات الحل من أعلى إلى أسفل ويجب أن تستمر بدون توقف . ( )







اختبار قطر الندى 6 على الوحدة 4



15 درجة

## 1 اختر الإجابة الصحيحة :

(1) للوصول إلى برنامج Paint من قائمة ............ نختار مجلد الملحقات ونختار أيقونة البرنامج .

| | | | |
|---|---|---|---|
| ملف | الأدوات | ابدأ | الصور |

(2) تُعتبر ............ المرحلة الأولى التى يجب وضعها فى الاعتبار عند حلّ المشكلات .

| | | | |
|---|---|---|---|
| بناء الفرضية | البرمجة | الخوارزمية | اختبار الفرضية |

(3) إذا كان الخط فى الملصق معقدًا حينئذ يُشتت ............

| | | | |
|---|---|---|---|
| الصور | المساحات | العروض | الانتباه |

(4) تستخدم ............ لتقديم المعلومات .

| | | | |
|---|---|---|---|
| الأجهزة | البرامج | الأدوات الرقمية | الألعاب |

(5) برنامج ............ أحد البرامج الشائعة لتحرير الصور والرسومات .

| | | | |
|---|---|---|---|
| Windows | Scratch | Paint | Excel |

(6) يوفر معالج الكلمات Word أدوات جرافيك يمكن الوصول إليها من علامة التبويب ............

| | | | |
|---|---|---|---|
| القوائم | الصورة | إدراج | التحرير |

(7) قص الصورة Crop مفيد عندما نركز على ............ من الصورة .

| | | | |
|---|---|---|---|
| جزء محدد | أداة | الملف | الخلفية |

(8) إذا كنت مع زملائك فى الفصل وأردت حل مشكلة ما فيجب عليك ............ المشكلة إلى أجزاء .

| | | | |
|---|---|---|---|
| تقسيم | إعداد | استعادة | تجميع |

## 2 ضع علامة (✓) أو علامة (✗) أمام العبارات التالية :

(1) تشكل البرمجة مثالًا على استراتيجية حل المشكلات . ( )

(2) الأمر Move يوجد فى قسم الأحداث ببرنامج سكراتش . ( )

(3) يوجد العديد من الأدوات الرقمية التى تُساعدنا فى جمع المعلومات لحل مشكلة ما . ( )

(4) عند استخدام الصور فى الملصقات أو اللوحة الإعلانية لا يوضع فى الاعتبار تناسبها مع المحتوى الذى يتم مشاركته . ( )

(5) عند تحضير وجبة طعام نتبع وصفة معينة ولا تُمثل هذه الوصفة نوع من الخوارزميات. ( )

(6) برنامج تينكر و بلوكلى يستخدم لتعليم البرمجة للأطفال . ( )

(7) شاشة برنامج سكراتش تنقسم إلى قسمين فقط هما المنصة ومنطقة اللبنات . ( )






## اختبار قطر الندى 7 على الوحدة 4



### 1 اخترالإجابة الصحيحة :

(1) البرمجة هى كتابة ............................................ متعددة لإنشاء برنامج كامل .

| | | | |
|---|---|---|---|
| مشكلات | حلول | خوارزميات | تطبيقات |

(2) تساعد الخوارزميات فى تحديد ............................................ الأكثرصلة بموضوع البحث .

| | | | |
|---|---|---|---|
| التطبيقات | النتائج | الإرشادات | المحذوفات |

(3) الهامش هو مقدار ............................................ الفارغة حول أطراف اللوحة الإعلانية .

| | | | |
|---|---|---|---|
| الكلمات | الوضوح | الصور | المساحة |

(4) برنامج ............................................ يستخدم فى كتابة النصوص .

| | | | |
|---|---|---|---|
| PowerPoint | Word | Excel | Gimp |

(5) يجب اختيار ............................................ التى نستخدمها أثناء إجراء البحث الرقمى .

| | | | |
|---|---|---|---|
| الألعاب | البرامج | الأجهزة | المصادر |

### 2 أكمل العبارات التالية بما يناسبها مما بين القوسين :

[ ثلاثة ألوان - البرمجة باللبنات - حل المشكلات - زر التعبئة - دقة البحث ]

(1) ............................................ فى مجال التكنولوجيا يتطلب خطوات من التفكير المنطقى المنظم.

(2) من الأفضل عدم استخدام أكثر من ............................................ فى الملصق أو اللوحة الإعلانية .

(3) لتغيير لون مساحة محددة فى الصورة فى برنامج Paint نضغط على ............................................

(4) ............................................ تعتمد على اختيار الكلمات الصحيحة عند جمع المعلومات .

(5) يمكن إضافة أوامر الصوت والحركة باستخدام ............................................ فى برنامج سكراتش .

### 3 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة و علامة (✗) أمام العبارة الخطأ :

(1) يوجد لغات برمجة محدودة وقليلة ولا يمكن الحصول عليها من الإنترنت . ( )

(2) أول شخصية تراها فى سكراتش هى القط الكائن وهو جاهز لتلقى أوامرك . ( )

(3) الأدوات الرقمية من الطرق الفعالة لتقديم المعلومات مثل برنامج Microsoft 365 ( )

(4) يجب تحليل وتقسيم المشكلات الكبرى إلى أجزاء أصغر لسهولة حلها . ( )

(5) المصادر الموثوقة هى معلومات يتم تداولها على مواقع التواصل الاجتماعى . ( )










## اختبار قطر الندى 8 على الوحدة 4

15 درجة

### 1 اختر الإجابة الصحيحة :

(1) بعد الحصول على المعلومات والتأكد من أنها موثوقة يجب كتابة ............... المعلومات .

| | | | |
|---|---|---|---|
| ملخص | موضوع | نوع | مصدر |

(2) استراتيجية المحاولة والخطأ أحد الاستراتيجيات المستخدمة فى ...............

| | | | |
|---|---|---|---|
| الحركة | البحث | حل المشكلات | الإنترنت |

(3) البرامج التالية يتضمنها برنامج Microsoft 365 عدا ...............

| | | | |
|---|---|---|---|
| Publisher | Word | PowerPoint | Scratch |

(4) الخوارزمية هى مجموعة من ............... المحددة والمرتبة لحل المشكلات .

| | | | |
|---|---|---|---|
| الموضوعات | الملاحظات | الخطوات | البرمجة |

(5) ............... هو أحد المواقع الإلكترونية التى تساعدك فى تعلم البرمجة .

| | | | |
|---|---|---|---|
| Yahoo | Facebook | Google | Code.org |

### 2 صِل :

| العمود ( أ ) | | العمود ( ب ) |
|---|---|---|
| (1) برنامج يستخدم لتعليم البرمجة للأطفال . | أ | البرمجة |
| (2) تساعد فى تحديد النتائج الأكثر صلة بموضوع البحث . | ب | الهامش |
| (3) هى كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل . | جـ | Scratch |
| (4) مقدار المساحة الفارغة حول أطراف الملصق . | د | الفرضية |
| (5) هى تخمين علمى حول كيفية حدوث الأشياء . | هـ | الخوارزميات |

### 3 ضع علامة ( ✓ ) أمام العبارة الصحيحة و علامة ( ✗ ) أمام العبارة الخطأ :

(1) ذكر مصدر المعلومات خطوة هامة لتوثيق تقرير البحث . ( )

(2) تخصيص جزء من المشكلة لكل شخص عند حلها يزيد من صعوبة حلها . ( )

(3) برنامج معالج الكلمات Word لا يوفر أدوات لتصميم عناصر الجرافيك . ( )

(4) صياغة الكلمات المفتاحية ليس له أهمية عند البحث عن المعلومات . ( )

(5) لتشغيل مشروع برنامج سكراتش ومشاهدة ناتج تنفيذ الأوامر نضغط على [علم أخضر] . ( )



## اختبارات قطر الندى على الفصل الدراسى الثانى مجاب عنه



### اختبار عام قطر الندى 1





30 درجة

**1 ضع علامة ( ✓ ) أو علامة ( ✗ ) أمام العبارات التالية :**

(1) يمكن استخدام نتائج البحث سواء كانت موثوقة أو غير موثوقة . ( )

(2) بنك المعرفة المصرى EBK يحتوى على مكتبة إلكترونية تحتوى على مصادر حول موضوعات مختلفة . ( )

(3) عند حل المشكلات الكبرى يجب تقسيمها إلى أجزاء أصغر . ( )

(4) المواطنة الرقمية حق من حقوقك لاستخدام التكنولوجيا الرقمية بطريقة أخلاقية وآمنة . ( )

(5) برنامج سكراتش هو لغة برمجة لتصميم ألعاب تفاعليه بسهولة . ( )

**2 صِل من العمود ( ب ) ما يناسبه من العمود ( أ ) :**

| العمود ( أ ) | | العمود ( ب ) |
|---|---|---|
| (1) اتصال يتطلب تواجد الطرفين فى نفس الوقت . | أ | المراسلة الفورية |
| (2) تشكل سجلا لكل ما تفعله عبر الإنترنت . | ب | تقييم المصادر |
| (3) وسيلة غير رسمية للتواصل مع الآخرين . | جـ | غير موثوقة |
| (4) عند جمع المعلومات من مصادر مختلفة يجب . | د | البصمة الرقمية |
| (5) تقدم مواقع التواصل الاجتماعى مثل فيسبوك معلومات . | هـ | الاتصال المتزامن |

**3 اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :**

(1) يعتبر قلابى أحد مصادر ................ عبر الإنترنت .

| البرمجة | التعلم | الترفية | الألعاب |
|---|---|---|---|

(2) تساعد ................ فى فهم العمليات التى يقوم بها المتصفح أثناء البحث على شبكة الإنترنت .

| البرامج | الاتصال | الخوارزميات | الاستراتيجيات |
|---|---|---|---|

(3) يجب اختيار ................ الموثوقة عندما تريد البحث عن المعلومات عبر شبكة الإنترنت .

| الأجهزة | الأدوات | المواقع الإلكترونية | المشكلات |
|---|---|---|---|

(4) يستخدم الأمر ................ لتحريك كائن القطة على المنصة فى برنامج سكراتش .

| copy | move | crop | del |
|---|---|---|---|

(5) خانة ................ يكتب بها عنوان البريد الإلكترونى للشخص الذى ترسل إليه الرسالة .

| to | subject | cc | save |
|---|---|---|---|



## اختبار عام 2

30 درجة

### 1 أكمل العبارات التالية بما يناسبها مما بين القوسين :

[ PowerPoint - التكنولوجيا - بنك المعرفة المصرى - الخوارزميات - غرف الدردشة ]

(1) موقع .................... يتميز بوفرة وغزارة المعلومات فى العديد من المجالات .

(2) يُستخدم برنامج .................... لإنشاء العروض التقديمية باستخدام شرائح العرض .

(3) تسمح لك .................... بالاتصال ضمن مجموعات وتركز على موضوع واحد فحسب .

(4) تُساعد .................... فى إيجاد حلول للمشكلات التى تُواجه المجتمعات المحلية .

(5) يُمكن وصف العديد من الأشياء التى تؤديها كل يوم بـ .................... أى سلسلة من الخطوات .

### 2 صِل من العمود ( ب ) ما يناسبه من العمود ( أ ) :

| العمود ( أ ) | | العمود ( ب ) |
|---|---|---|
| (1) يمكن إنشائها من خلال البرمجة عبر شبكة الإنترنت . | أ | اختيار موضوع البحث . |
| (2) برنامج يُستخدم فى تحرير الصور والرسومات . | ب | مُعلمك أو أحد أفراد الأسرة . |
| (3) برنامج لتعليم البرمجة للأطفال . | جـ | الرسوم المتحركة . |
| (4) يجب استشارتهم قبل نشر أى شئ عبر الإنترنت . | د | Paint |
| (5) أولى خطوات إجراء بحث رقمى للحصول على محتوى موثوق. | هـ | Blockly |

### 3 ضع علامة ( ✓ ) أو علامة ( ✗ ) أمام العبارات التالية :

(1) منطقة اللبنات هى مكان عرض الكائنات على الشاشة فى برنامج سكراتش. ( )

(2) لا يوضع فى الاعتبار احترام القانون عند استخدام الإنترنت . ( )

(3) عند حل المشكلة إذا لم تنجح الفرضية التى تم بناؤها يجب عليك بناء فرضية أخرى . ( )

(4) البريد الإلكترونى Email يستخدم لإرسال واستقبال الرسائل ذات الطابع الرسمى . ( )

(5) يُعتبر برنامج " Word " أحد البرامج التى تتضمنها حزمة Microsoft 365 . ( )



## اختبار عام قطر الندى 3






**(1) أكمل العبارات التالية بما يناسبها مما بين القوسين :**

[ Word - Facebook - Edmodo - Insert - IM ]

(1) يمكن للمعلمين تقديم دروس افتراضية للتلاميذ من خلال ..........

(2) .......... هو أحد مواقع التواصل الإجتماعى على الإنترنت .

(3) برنامج .......... أحد البرامج التى تستخدم للكتابة .

(4) يستخدم الأمر .......... لإدراج أدوات الجرافيك فى برنامج Word

(5) .......... نوع من الرسائل يتضمن نصوص وصور ومقاطع فيديو .

**(2) ضع علامة ( ✓ ) أو علامة ( ✗ ) أمام العبارات التالية :**

(1) الفرضية هى تخمين علمى حول كيفية حدوث الأشياء . ( )

(2) موقع تينكر هو بيئة تعليمية لتعليم البرمجة للكبار فقط . ( )

(3) تساعد التكنولوجيا الرقمية المسافرين فى حجز تذاكر السفر . ( )

(4) منصات مشاركة مقاطع الفيديو غير متاحة لاستخدام الأشخاص لتقديم المحتوى الخاص بهم . ( )

(5) مصمم الخرائط التفاعلى موقع غير آمن للبحث وجمع البيانات . ( )



**(3) صِل من العمود ( ب ) ما يناسبه من العمود ( أ ) :**

| العمود ( أ ) | | العمود ( ب ) |
|---|---|---|
| (1) يعرض معلومات متنوعة فى جميع المجالات . | أ | غرف الدردشة |
| (2) اتصال يتطلب تواجد الطرفين فى نفس الوقت . | ب | البصمة الرقمية |
| (3) الاتصال ضمن مجموعات والمناقشة حول موضوع معين . | جـ | بنك المعرفة المصرى |
| (4) تشكل سجلًا لكل ما تفعله عبر الإنترنت . | د | منطقة اللبنات |
| (5) مكتبة تحتوى أوامر برنامج سكراتش . | هـ | الاتصال المتزامن |










## اختبار عام 4

30 درجة

### 1 ضع علامة ( ✓ ) أو علامة ( ✗ ) أمام العبارات التالية :

(1) من الممكن إيجاد معلومات عن علوم الفضاء والتاريخ على منصة مصمم الخرائط التفاعلى . ( )

(2) من المهم تقسيم المشكلات المعقدة إلى أجزاء صغيرة عند حلها . ( )

(3) يمكنك كتابة بحثك دون الإشارة إلى المصدر الذى حصلت منه على المعلومات . ( )

(4) يتم تغيير مكان كائن القطة على المنصة باستخدام الأمر Move فى برنامج سكراتش. ( )

(5) الاتصال غير المتزامن يتم فيه تبادل المعلومات بين شخصين فى نفس التوقيت . ( )

### 2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :

(1) يجب عليك الحذر عند حل المشكلات التى قد تمثل خطورة عليك وذلك عند القيام بخطوة ..........

| | | | |
|---|---|---|---|
| كتابة الفروض | بناء الفروض | جمع البيانات عن الفروض | اختبار الفروض |

(2) تحتاج غرف الدردشة إلى متصفح مثل .......... للتواصل .

| | | | |
|---|---|---|---|
| Yahoo | Scratch | Google chrome | Paint |

(3) يمكنك إجراء مكالمة الفيديو مع أصدقائك من خلال ..........

| | | | |
|---|---|---|---|
| المدرسة | الماسح الضوئى | التليفون المحمول | جهاز الطابعة |

(4) يستخدم برنامج .......... لتعليم البرمجة القائمة على الكتل .

| | | | |
|---|---|---|---|
| Scratch | Word | Paint | PowerPoint |

(5) أى من مصادر التعلم عبر الإنترنت التالية تنصح بها صديقك الذى يريد إجراء تجربة لمعرفة درجة غليان الماء ..........

| | | | |
|---|---|---|---|
| يوتيوب | منصة ڤلابى | مصمم الخرائط التفاعلى | بنك المعرفة المصرى |

### 3 أكمل العبارات التالية بالكلمات المناسبة الموجودة بين القوسين :

[ بنك المعرفة المصرى - البصمة الرقمية - البريد الإلكترونى - المراسلة الفورية - المواطنة الرقمية ]

(1) يسمح للمواطنين المصريين بالوصول للمواد الدراسية ..........

(2) .......... يمكن من خلاله إرسال الرسائل ذات الطابع الرسمى.

(3) يمكنك من خلال .......... كتابة تعليق للأشخاص المشتركين معك فى الغرفة .

(4) .......... هى استخدام التكنولوجيا الرقمية بطريقة أخلاقية ومسئولة وآمنة .

(5) تمكنك .......... من تكوين صورة عن شخص من خلال ردوده وتصرفاته على مواقع التواصل الاجتماعى.



## اختبار عام (قطر الندى) 5






**1 ضع علامة ( ✓ ) أو علامة ( ✗ ) أمام العبارات التالية :**

(1) الاتصال المتزامن يعد مناسبًا عندما يكون بين أفراد الأسرة المقربين . ( )

(2) اللبنات فى سكراتش تساعد الطلاب على البرمجة دون كتابة الأكواد. ( )

(3) من الممكن إيجاد معلومات عن علوم الفضاء والتاريخ على منصة مصمم الخرائط التفاعلى . ( )

(4) من الضرورى عند اختبار الفرض عدم القيام بأى إجراء يعرضك للخطر . ( )

(5) يمكنك كتابة بحثك دون الإشارة إلى المصدر الذى حصلت منه على المعلومات . ( )

**2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :**

(1) برنامج .................... يستخدم لإنشاء العروض التقديمية .

| | | | |
|---|---|---|---|
| Scratch | Word | Paint | PowerPoint |

(2) أمر الحركة فى برنامج Scratch يتم سحبه من قسم ....................

| | | | |
|---|---|---|---|
| Events | Control | Motion | Sounds |

(3) من الضرورى أن يتضمن مخططك للبحث.................... تقدم المعلومات.

| | | | |
|---|---|---|---|
| فقرات داعمة | معلومات مشكوك فى صحتها | مدونات رقمية | أجهزة |

(4) من أشكال التواصل عبر الإنترنت والتى تتيح مشاهدة الأصدقاء أو أسرتك بالصوت والصورة ....................

| | | | |
|---|---|---|---|
| البحث | الرسائل الفورية | البريد الإلكترونى | محادثة الفيديو |

(5) يمكنك كتابة عنوان رسالتك عبر البريد الإلكترونى فى خانة ....................

| | | | |
|---|---|---|---|
| إلى " To " | من " From " | الموضوع " Subject " | المرفقات " Attachments " |

**3 أكمل العبارات التالية بالكلمات المناسبة الموجودة بين القوسين :**

[ المصادر غير الموثوقة - الاتصال غير المتزامن - مصمم الخرائط التفاعلى - القرصنة - برنامج الرسام "Paint" ]

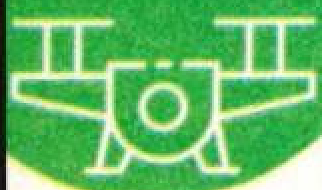
(1) يسمح .................... باستخدام موضوعات وبيانات وأدوات متعلقة بالخرائط .

(2) إرسال رسالة نصية على البريد الإلكترونى لزميل لك نوع من ....................

(3) المعلومات المليئة بالآراء والأخطاء هى من ....................

(4) قيام أحد الأشخاص بنسخ محتوى رقمى دون استئذان صاحبه بغرض بيعة يسمى ....................

(5) يتيح لك .................... إمكانية تعديل الصورة وإضافة نص إلى الصورة .



قطر الندى Katr Elnada



## اختبار عام 6



30 درجة

### 1 اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :

(1) استراتيجية المحاولة والخطأ أحد الاستراتيجيات المستخدمة فى ..........................

| | | | |
|---|---|---|---|
| البحث | الإنترنت | حل المشكلات | التواصل |

(2) باستخدام برنامج .................. يمكن تصميم صورة وحفظها .

| | | | |
|---|---|---|---|
| Excel | Paint | Scratch | PowerPoint |

(3) ........................ تشكل سجلًا لكل ما تفعله عبر الإنترنت .

| | | | |
|---|---|---|---|
| المواطنة الرقمية | البصمة الرقمية | القرصنة | الشريحة |

(4) إعداد وجبة طعام نوع من ..........................

| | | | |
|---|---|---|---|
| الخوارزميات | التكنولوجيا | وحدات الإدخال | السلبيات |

(5) اختيار نوع خط .................. فى الملصق أو اللوحة الإعلانية يسهل من قراءته .

| | | | |
|---|---|---|---|
| صغير جدًا | كبير جدًا | مناسب | معقد |

(6) الأدوات الرقمية .................. عبر الإنترنت مصادر معلومات لا تقدر بثمن .

| | | | |
|---|---|---|---|
| الموثوقة | الغير موثوقة | المتقدمة | المتزامنة |

(7) البريد الإلكترونى من أنواع الاتصال ..........................

| | | | |
|---|---|---|---|
| الغير متزامن | المباشر | المتزامن | فى الوقت نفسه |

(8) المكتبة الإلكترونية الأولى فى مصر التى تحوى مصادر حول موضوعات متنوعة ..........................

| | | | |
|---|---|---|---|
| بنك المعرفة المصرى | ناشيونال جيوجرافيك كيدز | ڤلابى | Edmodo |

### 2 ضع علامة ( ✓ ) أو علامة ( ✗ ) أمام العبارات التالية :

(1) استخدام التكنولوجيا بطريقة إيجابية يساعد الناس أن يصبحوا مواطنين رقميين ناجحين. ( )

(2) يجب أن تكون المعلومات المستخدمة فى البحث الرقمى موثوقة. ( )

(3) موقع تينكر بيئة تعليمية لتعليم أساسيات البرمجة للصغار . ( )

(4) لا تسمح بيئات التعلم عبر الإنترنت مثل Edmodo بالتواصل بين المعلمين والتلاميذ . ( )

(5) يجب تقسيم المعلومات إلى أجزاء صغيرة وحلها تدريجيًا . ( )

(6) المقطع البرمجى هو مجموعة من اللبنات المتصلة معًا لإعطاء الأوامر للكائن فى برنامج سكراتش. ( )

(7) يجب تشجيع الطلاب على تعلم كيفية استخدام التكنولوجيا بطريقة آمنة وسهلة . ( )



## اختبار عام 7









**1 ضع علامة ( ✓ ) أو علامة ( ✗ ) أمام العبارات التالية :**

(1) يمكن دفع الفواتير مثل فاتورة الماء والكهرباء من خلال التطبيقات عبر الإنترنت. ( )

(2) يستخدم برنامج Scratch لتصميم عروض تقديمية تتضمن نصوصًا ومؤثرات حركة . ( )

(3) تساعد الخوارزميات فى تحديد النتائج الأكثر صلة بموضوع بحثك . ( )

(4) يجب أن تتناسب الصور مع المحتوى الذى تشاركه . ( )

(5) يجب الحذر أثناء الحصول على معلومات عبر مواقع التواصل الاجتماعى . ( )

(6) ليس لديك الحق فى استخدام الإنترنت عندما تحتاج إلى ذلك أو ترغب فيه . ( )

(7) للانضمام إلى المحادثة يجب النقر على الرابط الخاص والانتظار للسماح بالدخول من قبل الذى بدأ المحادثة . ( )

**2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :**

(1) ........................ هى القدرة على استخدام التكنولوجيا الرقمية بطرق أخلاقية ومسئولة وآمنة .

| | | | |
|---|---|---|---|
| المواطنة الرقمية | البصمة الرقمية | القرصنة | ثلاثى |

(2) هو مقدار المساحة بين أطراف اللوحة الإعلانية ومحتواها ........................

| | | | |
|---|---|---|---|
| الصفحة | البرنامج | الهامش | المحتوى |

(3) أحد مصادر التعلم عبر الإنترنت ........................

| | | | |
|---|---|---|---|
| EKB | YouTube | Facebook | Amazon |

(4) ........................ هى عبارة عن كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل .

| | | | |
|---|---|---|---|
| الكمبيوتر | الإنترنت | الرسوم | البرمجة |

(5) ........................ هى محاولة الإجابة عن سؤالك بتفسير يمكن اختباره .

| | | | |
|---|---|---|---|
| الفرضية | الماوس | التفسير | الأخلاق |

(6) محادثات الفيديو تسمح لك بالتواصل ........................

| | | | |
|---|---|---|---|
| الغير مباشر | الغير متزامن | فى غير التوقيت نفسه | المباشر |

(7) كتابة مخطط يتضمن ........................

| | | | |
|---|---|---|---|
| مقدمة | فقرات | خاتمة | كل ماسبق |

(8) يستخدم برنامج ........................ لإنشاء وتعديل الرسومات والصور.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Flash | Jpg | Paint | PowerPoint |









## اختبار عام 8



30 درجة

### 1 أكمل العبارات التالية بما يناسبها مما بين القوسين :

[ القرصنة - مصادر غير موثوقة - Paint - مصمم الخرائط التفاعلى - لغات البرمجة ]

(1) برنامج .................. هو أحد البرامج المشهورة فى تحرير الصور .

(2) .................. هى أوامر تستخدم لتصميم البرنامج .

(3) المصادر عبر مواقع التواصل الاجتماعى هى ..................

(4) .................. هى تداول محتوى بشكل غير قانونى بهدف مشاركته أو بيعه للغير .

(5) .................. خاصية توفر أدوات رسم الخرائط عبر الإنترنت للتلاميذ والمعلمين .

### 2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :

(1) .................. لغة برمجة مرئية مفتوحة المصدر تعتمد على البرمجة بالكتل .

| | | | |
|---|---|---|---|
| Yahoo | Facebook | Blockly | Word |

(2) المساحة الفارغة بين أطراف اللوحة الإعلانية تسمى ..................

| | | | |
|---|---|---|---|
| الواجهة | الخطوط | الهامش | خيارات الصور |

(3) منصة معامل افتراضية تمكن التلاميذ من إجراء تجارب عملية فى بيئة تفاعلية ..................

| | | | |
|---|---|---|---|
| مصمم الخرائط | بنك المعرفة المصرى | ڤلابى | Edmodo |

(4) يمكنك تشغيل .................. أو إيقافها أثناء محادثة الفيديو .

| | | | |
|---|---|---|---|
| لوحة المفاتيح | الكاميرا | الماسح الضوئى | الفأرة |

(5) يوفر بنك المعرفة المصرى EKB ..................

| | | | |
|---|---|---|---|
| السفر | المال | المعلومات | الذهب |

### 3 ضع علامة ( ✓ ) أو علامة ( ✗ ) أمام العبارات التالية :

(1) التكنولوجيا الرقمية ليس لها دور فى حياتنا اليومية . ( )

(2) الاتصال المتزامن هو الاتصال الذى لا يتطلب استجابة فورية . ( )

(3) يمكن كتابة اسم البريد الإلكترونى المرسل إليه فى خانة ( الموضوع Subject ) . ( )

(4) يعتمد برنامج سكراتش على نظام اللبنات بدلًا من كتابة رموز وكلمات صعبة . ( )

(5) الفرضية هى تخمين علمى حول كيفية حدوث الأشياء . ( )



## اختبار عام 9 قطر الندى






**1 اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :**

(1) البرامج التالية يتضمنها برنامج Microsoft 365 ماعدا ..................

| | | | |
|---|---|---|---|
| Word | Publisher | PowerPoint | Scratch |

(2) بلوكلى هى لغة برمجة .................. المصدر.

| | | | |
|---|---|---|---|
| مغلقة | مفتوحة | مجهولة | غير موثوقة |

(3) .................. يتضمن الأدوات التى تحتاج إليها فى رسمك .

| | | | |
|---|---|---|---|
| مربع الأدوات | الملف | المجلد | شريط المهام |

(4) .................. هى تخمين علمى حول كيفية حدوث الأشياء .

| | | | |
|---|---|---|---|
| الفرضية | الماوس | التفسير | الأخلاق |

(5) .................. عبارة عن كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل .

| | | | |
|---|---|---|---|
| الشريحة | البرمجة | القائمة | الهامش |

(6) يجب تشجيع الطلاب على تعلم استخدام التكنولوجيا بصورة ..................

| | | | |
|---|---|---|---|
| قليلة | آمنة وسهلة | سيئة | مزعجة |

(7) تستخدم أجهزة الكمبيوتر وتطبيقاته .................. لأداء مهام محددة .

| | | | |
|---|---|---|---|
| الخوارزميات | العشوائية | الطرق التقليدية | الماوس |

(8) .................. تداول محتوى بشكل غير قانونى بهدف مشاركته أو بيعه للغير.

| | | | |
|---|---|---|---|
| المواطنة الرقمية | البصمة الرقمية | القرصنة | قلابى |

**2 ضع علامة ( ✓ ) أو علامة ( ✗ ) أمام العبارات التالية :**

(1) غرف الدردشة الفورية من أنواع الاتصال غير المتزامن . ( )

(2) عند عمل ملصق أو لوحة إعلانية يجب أن يتمكن الجمهور من رؤية معلوماتك بسهولة. ( )

(3) المصادر الموثوقة هى مقالات أو معلومات كتبها الخبراء وتحققوا من صحتها . ( )

(4) يجب تخصيص جزء من المشكلة لحلها لكل شخص من المجموعة . ( )

(5) من مسئوليات المواطنة الرقمية إظهار سلوك إيجابى فى تعاملك مع الآخرين عبر الإنترنت . ( )

(6) لا يمكن للشخص المسئول عن المحادثة إغلاق الميكروفونات للأشخاص الآخرين . ( )

(7) تستخدم البرمجة فى الرسوم المتحركة وألعاب الفيديو التى نمارسها عبر شبكة الإنترنت. ( )


اختبار عام
قطر الندى 10


30 درجة

## 1 ضع علامة ( ✓ ) أو علامة ( ✗ ) أمام العبارات التالية :

(1) إذا كانت الكاميرا قيد التشغيل أثناء محادثة الفيديو يجب أن تتأكد من عدم وجود أى شئ فى الخلفية يشير إلى عنوانك أو أى معلومات شخصية عنك . ( )

(2) تعتبر مواقع التواصل الاجتماعى مثل فيسبوك ومواقع الويكى من المصادر الموثوقة. ( )

(3) عند تصميم ملصق يجب أن تكون الصور المستخدمة واضحة وذات جودة عالية وغير ملائمة للموضوع . ( )

(4) برنامج سكراتش يستخدم أسلوب الكتل بدلًا من كتابة الأوامر. ( )

(5) من أمثلة الاتصال غير المتزامن إرسال ملف على البريد الإلكترونى . ( )

## 2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :

(1) من الشائع استخدام رسائل ........................ فى المواقف الأكثر رسمية .

| | | | |
|---|---|---|---|
| الهاتف | غرف الدردشة | المراسلة الفورية | البريد الإلكترونى |

(2) بنك المعرفة المصرى يحتوى على معلومات فى موضوعات متنوعة مثل ........................

| | | | |
|---|---|---|---|
| الرياضة | التاريخ والجغرافيا | الحيوانات والعلوم | كل ما سبق |

(3) ........................ هى سلسلة من الخطوات التى تشرح كيفية آداء مهمة ما .

| | | | |
|---|---|---|---|
| الكتب الإلكترونية | الخوارزميات | الفرضية | الاستراتيجية |

(4) من ........................ المواطن الرقمى يجب ألا ينسخ أو يسرق محتوى شخص آخر .

| | | | |
|---|---|---|---|
| مسئوليات | حقوق | أوامر | صفات |

(5) غرف الدردشة من وسائل الاتصال ........................

| | | | |
|---|---|---|---|
| المتزامن | غير المتزامن | البرمجى | العشوائى |

## 3 أكمل العبارات التالية بالكلمات المناسبة الموجودة بين القوسين :

[ Cropping - Scratch - الأدوات الرقمية - الخوارزميات - الشفرة البرمجية ]

(1) يستخدم برنامج ........................ لتحويل الأفكار إلى قصص و ألعاب تفاعلية .

(2) تساعد ........................ فى تحديد النتائج الأكثر صلة بموضوع بحثك .

(3) الإبداع هو ابتكار رسوم متحركة و أفلام و ألعاب فيديو باستخدام ........................

(4) تساعد ........................ الناس على التواصل و بناء علاقات جيدة .

(5) فى برنامج Microsoft Paint يتم تحديد أجزاء معينة من الصورة من خلال آداة ........................





اختبار عام


11


## 1 ضع علامة ( ✓ ) أو علامة ( ✗ ) أمام العبارات التالية :

(1) يمكن للشخص المسئول عن المحادثة إغلاق الميكروفونات للأشخاص الآخرين . ( )

(2) التخطيط قبل إجراء أى بحث رقمى يساعدك على تركيز بحثك على المعلومات التى تحاول جمعها. ( )

(3) يعد بنك المعرفة المصرى المكتبة الإلكترونية الأولى فى مصر . ( )

(4) من الضرورى عند اختبار فرضيتك عدم القيام بأى اختبار يعرضك للخطر . ( )

(5) معنى الحماية أنه يجوز لأى شخص أن ينسخ بصمتك الرقمية و يشارك فيديو هاتك دون إذنك . ( )

## 2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :

(1) برنامج .................. يستخدم فى إنشاء العروض التقديمية .

| | | | |
|---|---|---|---|
| Publisher | Paint | PowerPoint | Scratch |

(2) .................. هى تخمين علمى حول كيفية حدوث الأشياء .

| | | | |
|---|---|---|---|
| البرمجة | الفرضية | الموطنة الرقمية | المشكلات |

(3) إظهار سلوك إيجابى فى التفاعل مع الآخرين من .................. المواطن الرقمى .

| | | | |
|---|---|---|---|
| حسابات | حقوق | مسئوليات | القرصنة |

(4) .................. هو اتصال يحدث دون الحاجة إلى استجابة فورية .

| | | | |
|---|---|---|---|
| الإتصال الغير متزامن | الإتصال المتزامن | محادثات الفيديو | البرمجة |

(5) .................. هى سجلًا لكل ما تفعله عبر الإنترنت .

| | | | |
|---|---|---|---|
| بنك المعرفة المصرى | البصمة الرقمية | منصة ڤلابى | المواطنة الرقمية |

## 3 أكمل العبارات التالية بالكلمات المناسبة الموجودة بين القوسين :

[ المصادر الغير موثوقة – البرمجة Coding – منصة Edmodo – Paint – البريد الإلكترونى ]

(1) .................. تمكن المعلمين من تقديم دروس افتراضية عبر الإنترنت .

(2) .................. هى كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل .

(3) .................. يستخدم لإرسال الرسائل فى المواقف الأكثر رسمية .

(4) .................. هى معلومات مليئة بالآراء والأخطاء .

(5) .................. هو برنامج يستخدم فى تحرير الصور والرسومات .


اختبار عام Kafr Elnada قطر الندى 12


30 درجة

**1 ضع علامة ( ✓ ) أو علامة ( ✗ ) أمام العبارات التالية :**

(1) يمكن حجز التذاكر لزيارة بعض الأماكن التاريخية والثقافية عبر الإنترنت . ( )

(2) لا تسمح بيئات التعلم عبر الإنترنت مثل Edmodo بالتواصل بين التلاميذ ومعلميهم . ( )

(3) يجب أن تكون المعلومات المستخدمة فى البحث الرقمى موثوقة. ( )

(4) يعد بنك المعرفة المصرى من وسائل التعلم عبر الإنترنت . ( )

(5) ليس لديك الحق فى التعبير عن آرائك بإيجابية. ( )

(6) اختيار أى كلمات عند جمع المعلومات تساعد على دقة البحث . ( )

(7) يمكن العمل على برنامج Scratch بدون إنترنت بعد تحميله على الجهاز. ( )

(8) الخطوة الأولى من خطوات حل المشكلات هى اختبار الفرضية . ( )

**2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :**

(1) ........ هى القدرة على استخدام التكنولوجيا بطريقة أخلاقية ومسئولة وآمنة .

| | | | |
|---|---|---|---|
| البصمة الرقمية | المواطنة الرقمية | حقوق النشر | الملكية الفكرية |

(2) ........ هى منصة معامل افتراضية تمكن التلاميذ والمعلمين من إجراء تجارب عملية فى بيئة تفاعلية .

| | | | |
|---|---|---|---|
| بنك المعرفة المصرى | مكتبة الإسكندرية | Edmodo | ڤلابى |

(3) الخوارزمية الجيدة يجب أن تتصف بـ ........

| | | | |
|---|---|---|---|
| الدقة | المحدودية | الفعالية | جميع ما سبق |

(4) موقع Code.org يساعد على تعلم ........

| | | | |
|---|---|---|---|
| الحساب | البرمجة | العلوم | الفن |

(5) يتم سحب أمر Move من قسم ........ فى برنامج Scratch.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Events | Control | Motion | Blocks |

(6) تحتاج أجهزة الكمبيوتر والتطبيقات إلى ........ لكى تعمل .

| | | | |
|---|---|---|---|
| محركات بحث | الخوارزميات | ألعاب إلكترونية | بريد إلكترونى |

(7) برنامج ........ هو أحد البرامج المشهورة فى تحرير الصور .

| | | | |
|---|---|---|---|
| الرسام Paint | Word | Excel | العروض التقديمية |



## اختبار عام



13






**1 اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :**

(1) تعتبر ............ الرقمية سجل لكل ما تفعله عبر الإنترنت .

| | | | |
|---|---|---|---|
| القرصنة | المواطنة | البصمة | الخوارزميات |

(2) من حقوق المواطنة الرقمية ............

| | |
|---|---|
| التأكد من تقييم ما تشاهده | التأكد من أن المحتوى الذى تشاهده آمن |
| أن تكون مهذبًا دائمًا | ألا ينسخ أحد بصمتك الرقمية أو يشاركها مع أحد |

(3) يكون الاتصال المتزامن مناسبًا عندما يكون ............

| | |
|---|---|
| بين الأصدقاء أو أفراد الأسرة | بين الأشخاص الذين لا يعرفون بعضهم |
| بين المتصل وجهة حكومية | بين أشخاص يطرحون عليك سؤالًا يحتاج إلى تفكير |

(4) المصادر عبر مواقع التواصل الاجتماعى هى ............

| | | | |
|---|---|---|---|
| مصادر موثوقة | مصادر غير موثوقة | يجب الأخذ بها | معلومات مؤكدة |

(5) المكتبة الإلكترونية الأولى فى مصر التى تحوى مصادر حول موضوعات متنوعة ............

| | | | |
|---|---|---|---|
| بنك المعرفة المصرى | فلابى | Edmodo | Facebook |

(6) عند عمل ملصق يجب أن نختار ............

| | | | |
|---|---|---|---|
| خط صغير جدًا | شكل خط معقد | ألوان كثيرة | حجم خط وشكل خط مناسبين |

(7) يتيح لك ............ تعلم البرمجة بطريقة سهلة .

| | | | |
|---|---|---|---|
| Scratch | Excel | PowerPoint | Word |

**2 ضع علامة ( ✓ ) أو علامة ( ✗ ) أمام العبارات التالية :**

(1) يمكن حجز التذاكر لزيارة بعض الأماكن التاريخية والثقافية عبر الإنترنت . ( )

(2) لديك الحق فى استخدام الإنترنت فى الوقت الذى ترغب فيه و بدون أى مسئولية . ( )

(3) عند حل المشكلة إذا لم تنجح الفرضية الأولى يجب بناء فرضية أخرى . ( )

(4) يجب أن تتناسب الصور مع المحتوى الذى تشاركه. ( )

(5) تستخدم البرمجة فى الرسوم المتحركة وألعاب الفيديو التى نمارسها عبر شبكة الإنترنت . ( )

(6) يمكن اعتبار وصفة الطعام خوارزمية . ( )

(7) الأدوات الرقمية طريقة غير فعالة لتقديم المعلومات للآخرين . ( )

(8) باستخدام برنامج Microsoft Paint يصعب تصميم صورة وحفظها . ( )



اختبار عام | قطر الندى Kafr Elnada | 14



30 درجة

## 1 اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :

(1) تستطيع تكوين علاقات جيدة مع أشخاص آخرين من خلال ........................

| | | | |
|---|---|---|---|
| البريد الإلكترونى | التليفزيون | التواصل الرقمى | المشكلات |

(2) إظهار سلوك إيجابى فى تعاملى مع الآخرين عبر الإنترنت يعتبر من ........................

| | | | |
|---|---|---|---|
| الحجب | المسئوليات | الحقوق | القرصنة |

(3) ........................ اتصال يحدث فى نفس الوقت والرد فى نفس الوقت .

| | | | |
|---|---|---|---|
| البريد الإلكترونى | غرفة الدردشة | الاتصال غير المتزامن | الاتصال المتزامن |

(4) يتم إنشاء رابط وإرساله إلى المشاركين لبدء ........................

| | | | |
|---|---|---|---|
| إرسال البريد | محادثة فيديو | المراسلة الفورية | غرفة الدردشة |

(5) يوفر ........................ أدوات تساعد التلاميذ فى رسم الخرائط عبر الإنترنت .

| | | | |
|---|---|---|---|
| فلابى | بنك المعرفة المصرى | معلومات | مصمم الخرائط التفاعلى |

(6) بنك المعرفة المصرى يقدم معلومات ........................

| | | | |
|---|---|---|---|
| عشوائية | غير آمنة | موثوقة | غير موثوقة |

(7) اذا لم ينجح اختبار الفرضية عند حل المشكلة يجب ........................

| | | | |
|---|---|---|---|
| حذف الفرضية | الاكتفاء بذلك | بناء فرضية تالية | تحديد الأدوات |

## 2 ضع علامة ( ✓ ) أو علامة ( ✗ ) أمام العبارات التالية :

(1) يجب اختيار صور تناسب المحتوى عند تصميم الملصق . ( )

(2) تستخدم الخوارزميات فى تحديد النتائج الأكثر صلة بموضوع البحث . ( )

(3) لا يمكن ابتكار ألعاب الفيديو من خلال الشفرة البرمجية . ( )

(4) لا يمكن إضافة النص إلى الصورة بإضافتها فى المساحة البيضاء وقصها ووضعها على الصورة . ( )

(5) يمكن دمج لغة البرمجة بلوكلى مع لغات برمجة أخرى . ( )

(6) التكنولوجيا ليس لها دور فى حياتنا اليومية . ( )

(7) المواطنة الرقمية تعنى استخدام التكنولوجيا بطريقة أخلاقية وغير آمنة . ( )

(8) البريد الإلكترونى يستخدم لإرسال واستقبال الرسائل ذات الطابع الرسمى . ( )



## اختبار عام 15






### 1 اخترالإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :

(1) تقييم ما تشاهده أو تشاركه أحد ........................ المواطن الرقمى .

| | | | |
|---|---|---|---|
| مسئوليات | حقوق | سلبيات | إيجابيات |

(2) منطقة ........................ هى مكان العمل و تركيب الأوامر البرمجية فى برنامج Scratch.

| | | | |
|---|---|---|---|
| المنصة | اللبنات | المقاطع البرمجية | قسم الأوامر |

(3) الخانة التى يكتب فيها عنوان البريد الإلكترونى للشخص المرسل إليه هى ........................

| | | | |
|---|---|---|---|
| الموضوع Subject | إلى To | من From | إرسال Send |

(4) تسمى المساحة الفارغة حول أطراف اللوحة الإعلانية بـ ........................

| | | | |
|---|---|---|---|
| الهوامش | الخطوط | الصور | الرسوم |

(5) تستخدم رسائل ........................ فى المواقف الأكثر رسمية .

| | | | |
|---|---|---|---|
| Facebook | البريد الإلكترونى Email | غرف الدردشة | المراسلة الفورية |

(6) يعتبر برنامج ........................ أحد البرامج الشائعة فى مجال تحرير الصور والرسوم .

| | | | |
|---|---|---|---|
| Word | الرسام Paint | Excel | Start |

### 2 ضع علامة ( ✓ ) أو علامة ( ✗ ) أمام العبارات التالية :

(1) المواطنة الرقمية هى القدرة على استخدام التكنولوجيا الرقمية بطريقة آمنة وأخلاقية . ( )

(2) تتيح منصة ڤلابى Vlaby إجراء تجارب عملية فى بيئة تفاعلية. ( )

(3) Blockly هى لغة برمجة مرئية يمكن دمجها مع لغة Python و JavaScript. ( )

(4) يوفر مصمم الخرائط التفاعلى أدوات لرسم الخرائط عبر الإنترنت. ( )

(5) البرمجة هى كتابة خوارزميات أو خطوات لإنشاء برنامج كامل. ( )

(6) تعرف البصمة الرقمية بأنها سجلًا لكل ما تفعله عبر الإنترنت . ( )

(7) تعتبر المراسلة الفورية وسيلة رسمية فى التواصل . ( )

### 3 رتب الخطوات التالية لفتح برنامج الرسام Paint :

[ اضغط بالفأرة على مجلد الملحقات Accessories - اختر برنامج الرسام Paint - اضغط بالفأرة على قائمة ابدأ Start ]

الترتيب هو : (1) ........................

(2) ........................

(3) ........................







30 درجة

## 1 ضع علامة ( ✓ ) أو علامة ( ✗ ) أمام العبارات التالية :

(1) البرمجة هى عبارة عن كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل . ( )

(2) التواصل الرقمى أمر مهم لتبادل الآراء وتكوين علاقات جيدة . ( )

(3) يجب التحلى بالأخلاق والمسئولية من خلال التعامل مع الناس عبر الإنترنت . ( )

(4) البصمة الرقمية هى سجل لكل ما تفعله عبر الإنترنت كالمواقع التى تزورها . ( )

(5) يستخدم برنامج Paint لتحرير الصور و الرسومات. ( )

(6) من غير اللازم أن تقيم ما تشاهده أو تشاركه على الإنترنت . ( )

(7) المخطط الجيد يجب أن يتضن مقدمة وفقرات وخاتمة . ( )

(8) يستخدم برنامج Scratch لتعليم البرمجة للأطفال. ( )

## 2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :

(1) عند إجراء محادثة فيديو يتم إنشاء .................... وإرساله للمشاركين وعند النقر عليه تبدأ المحادثة .

| | | | |
|---|---|---|---|
| رسالة | صورة | رابط | لغة برمجة |

(2) اتباع طريقة تحضير وصفات الطعام خطوة بخطوة يعتبر مثالًا على استخدام ....................

| | | | |
|---|---|---|---|
| الألعاب | الخوارزميات | البريد الإلكترونى | بيئات التعلم |

(3) .................... هى منصة تمكنك من عمل تجارب فى بيئة تفاعلية .

| | | | |
|---|---|---|---|
| فلابى | محرك البحث | مصمم الخرائط | ناشيونال جيوجرافيك |

(4) .................... هى مقالات أو معلومات كتبها خبراء وتأكدوا من صحتها وتقدم بطريقة احترافية .

| | | | |
|---|---|---|---|
| المصادر الموثوقة | المصادر غير الموثوقة | الإجابات | الشفرة البرمجية |

(5) عند إجراء بحث رقمى عبر الإنترنت يجب اختيار .................... بعناية للحصول على نتائج بحث دقيقة .

| | | | |
|---|---|---|---|
| أنشطة | أرقام | تصميمات | كلمات مفتاحية |

(6) .................... هى القدرة على استخدام التكنولوجيا الرقمية بطريقة آمنة والاستفادة منها .

| | | | |
|---|---|---|---|
| المواطنة الرقمية | البصمة | حقوق المواطنة | البحث الرقمى |

(7) من حقوق المواطنة الرقمية ....................

| | |
|---|---|
| التنمر | استخدام الإنترنت وقت ما تحتاجه |
| الأدوات الرقمية | البريد الإلكترونى |


## اختبار عام


17


30 درجة

**1 اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :**

(1) تشكل بصمتك الرقمية ............ لكل ما تفعله عبر الإنترنت .

| | | | |
|---|---|---|---|
| جدول | سجلًا | صور | أرقام |

(2) الاتصال المتزامن يتطلب استجابة ............

| | | | |
|---|---|---|---|
| فورية | غير فورية | بعد يوم | بعد يومين |

(3) تعد المراسلة الفورية ............ للتواصل .

| | | | |
|---|---|---|---|
| وسيلة ممتعة | رسمية | مملة | صور |

(4) من مصادر التعلم عبر الإنترنت ............

| | | | |
|---|---|---|---|
| بنك المعرفة المصرى | الإكسيل | الطابعة | الوورد |

(5) من المصادر الموثوقة ............ كتبها الخبراء .

| | | | |
|---|---|---|---|
| مدونات | معلومات | فيس بوك | الويكى |

(6) يجب ............ المشكلة إلى أجزاء صغيرة إذا كانت معقدة.

| | | | |
|---|---|---|---|
| قرصنة | تقسيم | مشاهدة | العاب |

(7) لتقديم المعلومات بشكل جذاب نستخدم برنامج ............

| | | | |
|---|---|---|---|
| العروض التقديمية | الإكسيل | الوورد | الرسام |

(8) المواطنة الرقمية هى القدرة على استخدام ............ بطريقة أخلاقية ومسئولة .

| | | | |
|---|---|---|---|
| الألعاب | التكنولوجيا | الأرقام | القرصنة |

**2 ضع علامة ( ✓ ) أو علامة ( ✗ ) أمام العبارات التالية :**

(1) يستخدم البريد الإلكترونى لإرسال الرسائل فقط . ( )

(2) استخدام التكنولوجيا بطريقة إيجابية يساعد الناس أن يصبحوا مواطنين رقميين ناجحين . ( )

(3) المقطع البرمجى هو مجموعة اللبنات المتصلة معًا فى برنامج Scratch. ( )

(4) موقع مصمم الخرائط التفاعلى من المواقع غير الآمنة للبحث وجمع البيانات . ( )

(5) لا يجب التخطيط الجيد قبل إجراء أى بحث رقمى . ( )

(6) فن الجرافيك يعتمد على مجموعة من أدوات الرسم و التلوين لتعديل الصور و الرسومات على الكمبيوتر. ( )

(7) Cropping أمر يستخدم لإضافة نص على الصورة فى برنامج Paint . ( )

## اختبار عام 18

30 درجة

**1 ضع علامة ( ✓ ) أو علامة ( ✗ ) أمام العبارات التالية :**

(1) الهامش هو مقدار المساحة الفارغة حول أطراف الملصق أو اللوحة الإعلانية . ( )

(2) فى مرحلة اختبار الفرض يتم وضع تخمين كيف حدثت المشكلة . ( )

(3) القط الكائن هو أول شخصية تراها فى برنامج Scratch . ( )

(4) فى محركات البحث لا تساعد الخوارزميات فى تحديد النتائج الأكثر صلة بموضوع بحثك . ( )

(5) من حقوقك ألا ينسخ أحد بصمتك الرقمية أو يشاركها من دون موافقتك . ( )

(6) يستخدم برنامج الرسام فى تحرير النصوص و عمل العروض التقديمية . ( )

(7) لا يوفر برنامج معالج الكلمات Word أدوات جرافيك يمكن استخدامها لتصميم عناصر الجرافيك . ( )

(8) لا يمكن للشخص المسئول عن محادثة الفيديو من إغلاق ميكروفونات الأشخاص المشاركين. ( )

(9) برنامج Scratch يحول الأفكار إلى قصص و ألعاب تفاعلية بسهولة . ( )

**2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :**

(1) ................ هو الاتصال الذى يحدث فى الوقت الفعلى عبر استجابات فورية .

| البريد الإلكترونى | الاتصال غير المتزامن | البريد الإلكترونى | الاتصال المتزامن |
|---|---|---|---|

(2) ................ المكتبة الإلكترونية الأولى فى مصر وتحتوى على مصادر حول موضوعات متنوعة .

| مكتبة المدرسة | بنك المعرفة المصرى | فلاى | Edmodo |
|---|---|---|---|

(3) ................ من الشائع استخدامه فى المواقف الأكثر رسمية .

| إجراء محادثة الفيديو | المرسلة الفورية | البريد الإلكترونى | غرف الدردشة |
|---|---|---|---|

(4) التفكير و التركيز على الموضوع الذى تبحث عنه فقط يكون ................ البحث .

| قبل بدء | أثناء إجراء | بعد إجراء | عند تقييم |
|---|---|---|---|

(5) ................ تتيح لك إرسال الرسائل باستخدام الإنترنت إلى شخص تحدده .

| البرنامج | غرف الدردشة | المراسلة الفورية | الخوارزمية |
|---|---|---|---|

(6) ................ هى تداول المحتوى بشكل غير قانونى بهدف مشاركته أو بيعه .

| القرصنة | المواطنة الرقمية | التواصل الإيجابى | البريد الإلكترونى |
|---|---|---|---|

## اختبار عام 19

قطر الندى Katr Elnada

30 درجة

**(1) أكمل العبارات التالية بالكلمات المناسبة الموجودة بين القوسين :**

[ المصادر الإلكترونية - البرمجة - Microsoft 365 - الإنترنت - المواطنة الرقمية - محادثة فيديو ]

(1) يتضمن برنامج .................... خيارات مختلفة منها برنامج العروض التقديمية ومعالج الكلمات .

(2) .................... هى القدرة على استخدام التكنولوجيا الرقمية بطريقة أخلاقية ومسئولة وآمنة .

(3) اختر أنواع .................... التى ستستخدمها أثناء إجراء البحث الرقمى .

(4) لبدء .................... يمكنك إنشاء رابط وإرساله إلى المشاركين .

(5) .................... هى عبارة عن كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل .

**(2) ضع علامة ( ✓ ) أو علامة ( ✗ ) أمام العبارات التالية :**

(1) عليك الحذر عند استخدام المعلومات التى تجدها فى مواقع التواصل مثل الفيسبوك . ( )

(2) تسمح بيئات التعلم عبر الإنترنت مثل ( Edmodo ) للمعلمين والتلاميذ بالتواصل والتعلم بغض النظر عن مكان تواجدهم . ( )

(3) برنامج الرسام يستخدم فى معالجة الكلمات . ( )

(4) تساعد الأدوات الرقمية المسافرين فى حجز تذاكر السفر عبر الإنترنت . ( )

(5) يمكن الوصول إلى أدوات تصميم الجرافيك فى Word من علامة التبويب إدراج Insert. ( )

**(3) اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :**

(1) تساعد .................... فى تحديد النتائج الأكثر صلة بموضوع البحث .

| | | | |
|---|---|---|---|
| الخوارزميات | البرامج | المهام | أجهزة الكمبيوتر |

(2) .................... هى المساحة الفارغة حول أطراف الملصق أو اللوحة الإعلانية .

| | | | |
|---|---|---|---|
| الهامش | الشريحة Slide | القائمة | الصورة |

(3) يتم سحب أمر Move من قسم .................... فى برنامج Scratch.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Motion | Events | Control | Blocks |

(4) .................... هو اتصال يحدث فى الوقت الفعلى عبر استجابة فورية .

| | | | |
|---|---|---|---|
| القرصنة | الاتصال المتزامن | الاتصال غير المتزامن | البريد الإلكترونى |

(5) .................... هى المرحلة الأولى عند حل المشكلات .

| | | | |
|---|---|---|---|
| التوثيق | اختبار الفرضية | بناء الفرضية | خصائص الفرضية |







## اختبار عام — Katf Elnada قطر الندى — 20



30 درجة

**1 ضع علامة ( ✓ ) أو علامة ( ✗ ) أمام العبارات التالية :**

(1) الأدوات الرقمية تعطل المواطنين المصريين عن أداء مهامهم . ( )

(2) المواطنة الرقمية هى القدرة على استخدام التكنولوجيا بطريقة آمنة . ( )

(3) محادثات الفيديو تعتبر من أنواع الاتصال الغير متزامن . ( )

(4) بلوكلى هى لغة برمجة يمكن دمجها مع لغة Python. ( )

(5) يفضل تقسيم المشكلات إلى أجزاء صغيرة . ( )

**2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :**

(1) احترام حقوق الملكية الفكرية عند مشاركة المعلومات يعتبر من ..........

| | | | |
|---|---|---|---|
| الحقوق | المسئوليات | القرصنة | التعلم |

(2) برنامج سكراتش يستخدم أسلوب البرمجة ب ..........

| | | | |
|---|---|---|---|
| كتابة الأوامر | الكتل | الصوت | الوزن |

(3) منطقة .......... هى المكان الذى يظهر فيه ناتج تنفيذ المشروع .

| | | | |
|---|---|---|---|
| المنصة | اللبنات | البرمجة | العمل |

(4) أحد الأمور المهمة لتخطيط بحثك أن يتضمن ..........

| | | | |
|---|---|---|---|
| أخطاء إملائية | مصادر غير موثوقة | القرصنة | إعداد مقدمة لموضوع البحث |

(5) أدوات رسم الخرائط هى ..........

| | | | |
|---|---|---|---|
| بنك المعرفة المصرى | Edmodo | ڤلابى | مصمم الخرائط التفاعلى |

**3 أكمل العبارات التالية بالكلمات المناسبة الموجودة بين القوسين :**

[ المصدر الغير موثوق - ثلاثة - موثوقة - غير موثوقة - أربعة - الرسام - الفرضية ]

(1) يستخدم .......... الآراء أكثر من الحقائق .

(2) من الأفضل عدم استخدام أكثر من .......... ألوان فى الملصق .

(3) برنامج .......... هو أحد البرامج التى تستخدم فى تحرير الصور .

(4) .......... هى تخمين علمى حول كيفية حدوث الأشياء .

(5) تكون المعلومات على موقع ويكى ..........



## الإجابات النموذجية لجميع تمارين واختبارات الكتاب



### إجابات الوحدة الثالثة – الدرس الأول

#### أسئلة الكتاب المدرسى ص 5

(1) (1) ✓ (2) ✗ (3) ✓ (4) ✗ (5) ✓
(6) ✗ (7) ✓ (8) ✗ (9) ✓ (10) ✓

(2) (1) لتسهيل المهام و مساعدة الناس.
(2) ليحصل من خلاله على المساعدة من المكان المختص.
(3) حجز تذاكر الطائرات عبر الإنترنت.
(4) جعلت المعلومات متاحة للجميع بسهولة.
(5) نساعد على تحقيق النجاح والتطور.
(6) تطبيق على هاتف ذكى.
(7) صعوبة فى دفع الفواتير.
(8) زيارة المتاحف والمواقع الأثرية.
(9) تسهل بناء العلاقات الجيدة وحل المشكلات.
(10) مساعدة المجتمعات على التطور وحل مشكلاتها.

#### تدريبات قطر الندى ص 7

(1) (1) الأدوات الرقمية. (2) كلاهما.
(3) علاقات جيدة. (4) إيجابية.
(5) جميع ما سبق.

(2) (1) ✓ (2) ✗ (3) ✓ (4) ✓ (5) ✗

(3) (1) جـ (2) أ (3) هـ (4) ب (5) د

#### قيّم تلميذك ص 8

(1) (1) ✓ (2) ✗ (3) ✗ (4) ✓ (5) ✓
(6) ✓ (7) ✗ (8) ✓ (9) ✗ (10) ✓

(2) (1) تحسين التواصل. (2) أسهل.
(3) جميع ما سبق.
(4) الحصول على المساعدة من أى مكان.
(5) المعلومات متاحة للجميع بسهولة.

### إجابات الوحدة الثالثة – الدرس الثانى

#### أسئلة الكتاب المدرسى ص 11

(1) (1) ✓ (2) ✗ (3) ✓ (4) ✗ (5) ✓
(6) ✗ (7) ✓ (8) ✗ (9) ✓ (10) ✓

(2) (1) القدرة على استخدام التكنولوجيا بطريقة أخلاقية ومسئولة وآمنة.
(2) البصمة الرقمية.
(3) احترام حقوق الملكية الفكرية وتجنب القرصنة.
(4) إظهار سلوك إيجابى والتعامل باحترام.
(5) تأكيد وتقييم وتوثيق المراجع التى تجدها.
(6) الحق فى الحماية وعدم نسخ بصمتك الرقمية دون إذنك.
(7) استخدام برامج مُحدثة ووضع كلمات مرور قوية.
(8) القرصنة.
(9) التأكد من تحقيق توازن بين استخدام الإنترنت والتواصل الشخصى.
(10) غير آمنة ومسئولة.

(3) (1) كلمات مرور قوية. (2) احترام الملكية الفكرية.
(3) التفاعل الإيجابى. (4) البصمة الرقمية.
(5) المواطنة الرقمية.

#### تدريبات قطر الندى ص 13

(1) (1) التكنولوجيا. (2) البصمة الرقمية.
(3) حقوق. (4) مسئوليات.
(5) جميع ما سبق.

(2) (1) ✓ (2) ✗ (3) ✓ (4) ✗ (5) ✗

(3) (1) التفاعل الإيجابى. (2) القرصنة.
(3) البصمة الرقمية. (4) توازن.
(5) احترام القانون.

#### قيّم تلميذك ص 14

(1) (1) ✗ (2) ✓ (3) ✗ (4) ✓ (5) ✗
(6) ✓ (7) ✓ (8) ✗ (9) ✓ (10) ✓

(2) (1) الاستخدام الحكيم. (2) الحماية.
(3) الوصول الآمن. (4) التفاعل الإيجابى.
(5) البصمة الرقمية.

(3) (1) استخدام كلمات مرور قوية.
(2) توثيق المراجع والمعلومات ولا تصدق كل ما تجده.
(3) مراقبه الوقت الذى تمضيه على الإنترنت.

### إجابات الوحدة الثالثة – الدرس الثالث

#### أسئلة الكتاب المدرسى ص 17

(1) (1) ✓ (2) ✗ (3) ✓ (4) ✓ (5) ✓
(6) ✗ (7) ✓ (8) ✗ (9) ✓ (10) ✗

(2) (1) الاتصال المتزامن. (2) الاتصال المتزامن.
(3) البريد الإلكترونى.







(4) مناقشة موضوع دراسى أو فكرة محددة.

(5) البريد الإلكترونى.

(6) جهاز مزود بكاميرا وميكروفون.

(7) تبادل المعلومات والملفات بين شخصين أو أكثر دون تأخير.

(8) البريد الإلكترونى وصفحات التواصل ومحادثات الفيديو.

(9) اتصال غير متزامن.

(10) الاتصال المتزامن.

3 الاتصال المتزامن : (غرفة الدردشة - المراسلة الفورية - محادثة الفيديو )

الاتصال غير المتزامن : (البريد الإلكترونى )

## تدريبات قطر الندى ص 19

1 التصرفات الصحيحة هى : (1)، (2)، (3).

2 (1) Google Chrome. (2) محادثات الفيديو.

(3) غير المتزامن. (4) المتزامن.

(5) البريد الإلكترونى. (6) غرف الدردشة.

3 أجب بنفسك

## قيّم تلميذك ص 20

1 (1) ✗ (2) ✓ (3) ✓ (4) ✓ (5) ✗

2 (1) أ (2) د (3) ب (4) هـ (5) جـ

3 (1) غرف الدردشة. (2) محادثات الفيديو.

(3) البريد الإلكترونى. (4) تطبيق التليفون المحمول.

(5) الاتصال المتزامن.

## إجابات الوحدة الثالثة — الدرس الرابع

## أسئلة الكتاب المدرسى ص 23

1 (1) ✓ (2) ✗ (3) ✓ (4) ✗ (5) ✓

(6) ✓ (7) ✓ (8) ✗ (9) ✗ (10) ✓

2 (1) عندما يأتى دور شخص آخر للتحدث. (2) غير رسمية.

(3) فى خانة To.

(4) القواعد النحوية الصحيحة والتحية والختام.

(5) معلومات شخصية أو عنوان منزلك.

(6) النقر على الرابط والانتظار حتى يتم السماح لك بالدخول.

(7) أى شخص لديه حق الوصول إلى غرفة الدردشة.

(8) المواقف الرسمية الأكثر شيوعًا.

(9) التحلى بالأخلاق فى التعامل مع الآخرين.

(10) سطر الموضوع (Subject).

## تدريبات قطر الندى ص 25

1 (1) البريد الإلكترونى. (2) رابط.

(3) قراءة تعليقاتى. (4) الكاميرا ومكبر الصوت.

(5) الفورية.

2 (1) بريد إلكترونى أو مراسلة فورية.

(2) مراسلة فورية أو محادثة فيديو.

(3) غرف الدردشة. (4) مراسلة فورية.

3 (1) ✗ (2) ✗ (3) ✓ (4) ✗ (5) ✓

(6) ✓ (7) ✗ (8) ✓ (9) ✓ (10) ✗

## قيّم تلميذك ص 26

1 (1) ✓ (2) ✓ (3) ✓ (4) ✓ (5) ✗

2 (1) البريد الإلكترونى. (2) محادثة الفيديو.

(3) to. (4) فيديو.

3 (1) أ (2) هـ (3) د (4) ب (5) جـ

4 التصرفات الإيجابية هى (3)، (5).

## إجابات الوحدة الثالثة — الدرس الخامس

## أسئلة الكتاب المدرسى ص 29

1 (1) ✓ (2) ✗ (3) ✓ (4) ✗ (5) ✓

(6) ✗ (7) ✓ (8) ✗ (9) ✗ (10) ✓

2 (1) Edmodo. (2) كتابة الملفات.

(3) إجراء تجارب عملية فى بيئة تفاعلية.

(4) المكتبة الإلكترونية الأولى فى مصر التى تحوى مصادر متنوعة.

(5) رسم الخرائط عبر الإنترنت والبحث باستخدام البيانات.

(6) دروس افتراضية وتحميل الاختبارات والواجبات.

(7) أن تكون موثوقة وآمنة. (8) الضغط على المصدر.

(9) بغض النظر عن مكان وجودهم.

(10) التفاعل مع المحتوى العلمى.

## تدريبات قطر الندى ص 30

1 (1) مصمم الخرائط التفاعلى. (2) الخرائط.

(3) المكتبة الإلكترونية. (4) معامل افتراضية.

(5) Edmodo.

2 (1) بنك المعرفة المصرى. (2) بنك المعرفة المصرى.

(3) مصمم الخرائط التفاعلى. (4) بنك المعرفة المصرى.

(5) فلاش.

3 (1) ✗ (2) ✓ (3) ✗ (4) ✓ (5) ✓ (6) ✗ (7) ✗

## قيّم تلميذك ص 32

(1) (1) ✗ (2) ✓ (3) ✗ (4) ✓ (5) ✗

(2) (1) هـ (2) د (3) أ (4) ب (5) جـ

(3) (1) المهام الدراسية. (2) بنك المعرفة المصرى.
(3) مصمم الخرائط التفاعلى. (4) الموثوقة.
(5) المكتبة الإلكترونية.

## إجابات الوحدة الثالثة - الدرس السادس

## أسئلة الكتاب المدرسى ص 35

(1) (1) ✓ (2) ✓ (3) ✗ (4) ✗ (5) ✓
(6) ✗ (7) ✓ (8) ✓ (9) ✗ (10) ✓

(2) (1) التخطيط وتحديد الموضوع والتركيز. (2) مخطط.
(3) غير موثوقة.
(4) ملاحظات مفصلة ودقيقة وذكر المصدر.
(5) الفقرات الداعمة.
(6) مقاطع الفيديو والتسجيلات الصوتية.
(7) احترافية وبعناية وبدون أخطاء نحوية.
(8) عرض موضوع التقرير باختصار.
(9) تقيمها وتتأكد من كونها موثوقة.
(10) معلمك أو أمين مكتبة المدرسة.

(3) (1) EKB . (2) اختيار موضوع .
(3) الموثوقة . (4) الخاتمة.
(5) غير الموثوقة.

## تدريبات قطر الندى ص 37

(1) (1) ✓ (2) ✗ (3) ✗ (4) ✓ (5) ✓ (6) ✗

(2) (1) غير الموثوقة. (2) مخطط.
(3) بنك المعرفة المصرى. (4) موثوقة.
(5) صور ومقاطع فيديو.

(3) (1) موثوق. (2) غير موثوق.
(3) موثوق. (4) موثوق.
(5) غير موثوق.

## قيّم تلميذك ص 38

(1) (1) المصادر الإلكترونية. (2) موثوقة.
(3) الموضوع. (4) مصدر.
(5) غير موثوقة.

(2) (1) ✓ (2) ✗ (3) ✓ (4) ✓ (5) ✗

(3) (1) د (2) هـ (3) أ (4) ب (5) جـ

## اختبارات عامة على الوحدة الثالثة

### الاختبار 1 ص 43

(1) (1) أدوات رقمية . (2) كلمات مرور .
(3) محادثات الفيديو. (4) بيئات التعلم .
(5) ولى أمرك.

(2) (1) ✓ (2) ✗ (3) ✗ (4) ✓ (5) ✗

(3) (1) جـ (2) هـ (3) أ (4) ب (5) د

### الاختبار 2 ص 44

(1) (1) ✗ (2) ✗ (3) ✓ (4) ✓ (5) ✓

(2) (1) المواطنة الرقمية . (2) توازن .
(3) القرصنة. (4) الدردشة .
(5) البريد الإلكترونى .

(3) (1) هـ (2) د (3) أ (4) ب (5) جـ

### الاختبار 3 ص 45

(1) (1) بيئات التعلم . (2) التكنولوجيا الرقمية .
(3) مصدر. (4) الغير متزامن .
(5) مصمم الخرائط التفاعلى .

(2) (1) ✓ (2) ✗ (3) ✗ (4) ✓ (5) ✗

(3) (1) البصمة الرقمية . (2) البريد الإلكترونى .
(3) القرصنة . (4) التواصل الرقمى .
(5) بنك المعرفة المصرى .

### الاختبار 4 ص 46

(1) (1) ✓ (2) ✗ (3) ✗ (4) ✓ (5) ✗

(2) (1) البصمة الرقمية. (2) القانون .
(3) المتزامن . (4) الموثوقة .
(5) مصمم الخرائط التفاعلى .

(3) (1) د (2) هـ (3) جـ (4) أ (5) ب

### الاختبار 5 ص 47

(1) (1) ✗ (2) ✓ (3) ✓ (4) ✗ (5) ✓

(2) (1) مصادر التعلم . (2) إرسال واستقبال .
(3) كلاهما . (4) غرف الدردشة .
(5) مصدر .

(3) (1) البريد الإلكترونى . (2) الحماية .
(3) المصادر الموثوقة. (4) المواطنة الرقمية .
(5) محادثات الفيديو .





## الاختبار 6 ص 48

1. (1) رسم الخرائط. (2) كل ما سبق. (3) غرف الدردشة. (4) التخطيط. (5) غير موثوقة.
2. (1) ✗ (2) ✗ (3) ✓ (4) ✗ (5) ✓
3. (1) ب (2) د (3) أ (4) هـ (5) جـ

## الاختبار 7 ص 49

1. (1) غير موثوقة. (2) المواطنة الرقمية. (3) غرف الدردشة. (4) رابط. (5) مصمم الخرائط التفاعلى.
2. (1) ✓ (2) ✗ (3) ✗ (4) ✓ (5) ✓
3. (1) ب (2) د (3) هـ (4) جـ (5) أ

## الاختبار 8 ص 50

1. (1) التواصل الرقمى. (2) المسئوليات. (3) قراءة تعليقاتى. (4) Edmodo. (5) الموثوقة.
2. (1) ✓ (2) ✓ (3) ✗ (4) ✓ (5) ✗ (6) ✓ (7) ✓ (8) ✗ (9) ✗ (10) ✓

## إجابات الوحدة الرابعة — الدرس الأول

### أسئلة الكتاب المدرسي ص 54

1. (1) ✓ (2) ✗ (3) ✗ (4) ✓ (5) ✓ (6) ✓ (7) ✗ (8) ✓ (9) ✓ (10) ✗
2. (1) الفرضية.
(2) تقسيمها إلى أجزاء صغيرة وحلها تدريجيًا.
(3) معرفة إذا كانت الفرضية لم تنجح للتعلم من الخطأ.
(4) نقسمها إلى عدة مهام صغيرة.
(5) ما الخطأ الذى حدث ؟ وكيف يساعدك ذلك على بناء فرضية أفضل ؟
(6) تطبيق أى اختبار قد يعرض الجهاز للخطر.
(7) جزءًا صغيرًا ومقسمًا من المشكلة.
(8) طلب المساعدة من المعلم أو المتخصصين.
(9) تخصيص جزء صغير لكل فرد ليحله.
(10) اتخاذ خطوات للتفكير فيها وحلها.
3. (1) د (2) أ (3) هـ (4) ب (5) جـ

### تدريبات قطر الندى ص 56

1. (1) خطوة بخطوة. (2) حلّ المشكلة. (3) بناء فرضية تالية. (4) تقسيم. (5) حلّ المشكلات. (6) بناء فرضية.
2. (1) ✓ (2) ✓ (3) ✓ (4) ✗ (5) ✗
3. 2 ، 3 ، 1

### قيّم تلميذك ص 57

1. (1) ✗ (2) ✗ (3) ✓ (4) ✓ (5) ✓ (6) ✓ (7) ✓ (8) ✗
2. (1) حلّ. (2) التفكير المنطقى. (3) تقسيم. (4) اختبار الفرضية. (5) الفرضية.
3. أجب بنفسك.

## إجابات الوحدة الرابعة — الدرس الثانى

### أسئلة الكتاب المدرسي ص 59

1. (1) ✓ (2) ✓ (3) ✗ (4) ✗ (5) ✓ (6) ✓ (7) ✗ (8) ✓ (9) ✗ (10) ✗
2. (1) برنامج النشر المكتبى (Publisher).
(2) الهامش.
(3) أقل من ثلاثة ألوان.
(4) يشتت الانتباه ويصعب قراءته.
(5) واضحة وذات جودة عالية وملائمة للموضوع.
(6) Microsoft 365.
(7) سيبدو الملصق مزدحمًا وكأنه يفتقر إلى الهوامش.
(8) أن يكون مُحدَّثًا ليتحمل البرنامج الذى سيتم تنزيله.
(9) لون الخلفية. (10) البساطة.

### تدريبات قطر الندى ص 61

1. (1) ✓ (2) ✗ (3) ✗ (4) ✓ (5) ✗
2. (1) الهامش. (2) Gimp. (3) PowerPoint. (4) Publisher. (5) PowerPoint.
3. أجب بنفسك.

### قيّم تلميذك ص 62

1. (1) ✓ (2) ✗ (3) ✗ (4) ✗ (5) ✓
2. (1) ب (2) هـ (3) د (4) أ (5) جـ
3. (1) الانتباه. (2) صغيرًا. (3) ثلاثة. (4) المساحة. (5) العروض التقديمية.

## إجابات الوحدة الرابعة – الدرس الثالث

### أسئلة الكتاب المدرسى ص 65

1 (1) ✓ (2) ✗ (3) ✓ (4) ✗ (5) ✓
(6) ✗ (7) ✗ (8) ✓ (9) ✗ (10) ✗

2 (1) الخوارزمية (Algorithm). (2) الخوارزميات.
(3) تقسيم السؤال إلى أجزاء وحله فى سلسلة من الخطوات.
(4) قاعدة بيانات الأسماء والمعلومات الموجودة فى الخرائط الرقمية.
(5) إدخال الكلمات المفتاحية.
(6) قد لا تكون خوارزمية المحرك دقيقة تمامًا فى تقديم النتائج.
(7) نوع من الخوارزميات.
(8) الكلمات الصحيحة التى تبحث عنها.
(9) نظف الغبار. (10) أداء مهام محددة.

### تدريبات قطر الندى ص 66

1 (1) الخطوات. (2) الخوارزميات.
(3) محرك البحث. (4) الخوارزميات. (5) المحدودية.

2 (1) ✓ (2) ✓ (3) ✗ (4) ✓ (5) ✓ (6) ✓

3 (1) الخوارزميات.
(2) المخرجات ، المدخلات.
(3) نتوقف. (4) المفتاحية.
(5) الفعالية.

### قيّم تلميذك ص 68

1 (1) ✗ (2) ✓ (3) ✓ (4) ✗ (5) ✓

2 (1) النتائج. (2) الخوارزمية.
(3) الخوارزميات. (4) الكلمات المفتاحية.
(5) محرك البحث.

3 (1) أجب بنفسك.
(ب) (1) الخوارزميات. (2) النتائج.

## إجابات الوحدة الرابعة – الدرس الرابع

### أسئلة الكتاب المدرسى ص 70

1 (1) ✓ (2) ✗ (3) ✓ (4) ✓ (5) ✓
(6) ✗ (7) ✓ (8) ✓ (9) ✗ (10) ✗

2 (1) البرمجة (Coding).
(2) الرسوم المتحركة والأفلام وألعاب الفيديو عبر الإنترنت.
(3) المشكلات. (4) خوارزميات.
(5) Code.org.
(6) خطوات متسلسلة لاجتياز المتاهة.
(7) البرمجة. (8) مهام محددة.
(9) إرشادات ( تعليمات ) حول كيفية حلها.
(10) ابتكار وإنشاء الألعاب والأفلام.

### تدريبات قطر الندى ص 72

1 (1) ✓ (2) ✓ (3) ✓ (4) ✗ (5) ✗

2 (1) الرسوم المتحركة. (2) Code.org
(3) حلّ المشكلات. (4) البرمجة.
(5) الكمبيوتر.

3 أجب بنفسك.

### قيّم تلميذك ص 73

1 (1) ✓ (2) ✓ (3) ✓ (4) ✗ (5) ✗

2 (1) ب (2) جـ (3) د (4) هـ (5) أ

3 (1) عبارة عن كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل.
(2) 1) البرمجة. 2) التفكير ، خطوات متسلسلة.

## إجابات الوحدة الرابعة – الدرس الخامس

### أسئلة الكتاب المدرسى ص 78



1 (1) ✗ (2) ✓ (3) ✓ (4) ✗ (5) ✗
(6) ✓ (7) ✗ (8) ✓ (9) ✗ (10) ✓

2 (1) نظام اللبنات (Blocks). (2) المنصة (Stage).
(3) المقطع البرمجى (Script). (4) اللبنات.
(5) تينكر (Tynker). (6) قسم الحركة (الأزرق).
(7) القط الكائن Scratch Cat. (8) قسم الأحداث.
(9) تحريك الكائن بمقدار 20 خطوة.
(10) بلوكلى (Blockly).

3 (1) نظام اللبنات. (2) المقطع البرمجى.
(3) التجميع.

### تدريبات قطر الندى ص 80

1 (1) Tynker. (2) Scratch.
(3) اللبنات. (4) المقطع البرمجى.
(5) المنصة. (6) القط.
(7) Events. (8) Motion.
(9) .

2 (1) ✓ (2) ✗ (3) ✓ (4) ✗ (5) ✗ (6) ✓





## قيّم تلميذك ص 81

1 (1) الكتل. (2) تجميع.
(3) المقاطع البرمجية . (4) Move.
(5) ثلاثة .

2 (1) ✓ (2) ✓ (3) ✗ (4) ✗ (5) ✗

3 (1) ب (2) د (3) أ (4) هـ (5) جـ

## إجابات الوحدة الرابعة — الدرس السادس

## أسئلة الكتاب المدرسى ص 85

1 (1) ✓ (2) ✓ (3) ✗ (4) ✓ (5) ✗
(6) ✓ (7) ✓ (8) ✓ (9) ✗ (10) ✗

2 (1) برنامج الرسام Microsoft Paint.
(2) القص Cropping.
(3) فى علامة التبويب "إدراج" (Insert) بشريط القوائم.
(4) شريط القوائم (Menu bar) ومربع الأدوات (Toolbox).
(5) مؤشر الفأرة إلى اليمين.
(6) الملحقات (Accessories) فى قائمة ابدأ.
(7) الأشكال والرسوم التخطيطية.
(8) تغيير حجم الصورة أو اتجاهها.
(9) ابدأ (Start-up menu).
(10) ابتكار وتعديل الصور والرسومات الرقمية.

## تدريبات قطر الندى ص 87

1 (1) ✓ (2) ✗ (3) ✓ (4) ✗ (5) ✓

2 (1) مربع الأدوات . (2) مساحة بيضاء .
(3) Cropping . (4) Word .
(5) حجم .

3 (1) أ (2) د (3) هـ (4) ب (5) جـ

## قيّم تلميذك ص 88

1 (1) Cropping. (2) ابدأ.
(3) النص. (4) فن الجرافيك.
(5) تحرير الصور والرسومات.

2 (1) ✗ (2) ✗ (3) ✓ (4) ✓ (5) ✓

3 (1) الألوان. (2) مربع الأدوات.
(3) Paint. (4) إدراج.
(5) فن الجرافيك.

## اختبارات عامة على الوحدة الرابعة

### الاختبار 1 ص 92

1 (1) ✓ (2) ✓ (3) ✓ (4) ✗ (5) ✗

2 (1) الكائن . (2) حل المشكلات .
(3) الرسوم المتحركة. (4) محرك البحث .
(5) الهامش .

3 (1) العروض التقديمية . (2) ثلاثة .
(3) Paint . (4) اللبنات .
(5) الموثوقة .

### الاختبار 2 ص 93

1 (1) جـ (2) هـ (3) د (4) أ (5) ب

2 (1) Microsoft 365 . (2) الخوارزميات .
(3) البرمجة . (4) المنصة .
(5) Move .

3 (1) ✓ (2) ✗ (3) ✓ (4) ✓ (5) ✓

### الاختبار 3 ص 94

1 (1) Gimp . (2) تقسيم .
(3) كل ما سبق . (4) الخوارزميات .
(5) كل ما سبق .

2 (1) الهامش. (2) نص .
(3) بلوكلى . (4) Code.org .
(5) التجميع .

3 (1) ✓ (2) ✗ (3) ✓ (4) ✗ (5) ✗

### الاختبار 4 ص 95

1 (1) PowerPoint. (2) بناء فرضية ثانية .
(3) الألوان. (4) محرك البحث .
(5) الخوارزميات . (6) البرمجة .
(7) محرك البحث .

2 (1) ✓ (2) ✗ (3) ✓ (4) ✓ (5) ✓
(6) ✓ (7) ✗ (8) ✗

### الاختبار 5 ص 96

1 (1) المساحة . (2) دقة البحث .
(3) مربع الأدوات . (4) Word.
(5) المحاولة والخطأ . (6) مصدر موثوق .
(7) المحدودية . (8) اللبنات .

2 (1) ✓ (2) ✓ (3) ✗ (4) ✗ (5) ✓
(6) ✓ (7) ✗

## الاختبار 6 صـ 97

1 (1) ابدأ . (2) بناء الفرضية .
(3) الانتباه. (4) الأدوات الرقمية .
(5) Paint. (6) إدراج .
(7) جزء محدد. (8) تقسيم .

2 (1) ✓ (2) ✗ (3) ✓ (4) ✗ (5) ✗
(6) ✓ (7) ✗

## الاختبار 7 صـ 98

1 (1) خوارزميات . (2) النتائج .
(3) المساحة . (4) Word .
(5) المصادر.

2 (1) حل المشكلات . (2) ثلاثة ألوان.
(3) زر التعبئة . (4) دقة البحث .
(5) البرمجة باللبنات.

3 (1) ✗ (2) ✓ (3) ✓ (4) ✓ (5) ✗

## الاختبار 8 صـ 99

1 (1) مصدر. (2) حل المشكلات .
(3) Scratch . (4) الخطوات.
(5) Code.org .

2 (1) جـ (2) هـ (3) أ (4) ب (5) د

3 (1) ✓ (2) ✗ (3) ✗ (4) ✗ (5) ✓

# اختبارات عامة على الفصل الدراسى الثانى

## الاختبار 1 صـ 100

1 (1) ✗ (2) ✓ (3) ✓ (4) ✓ (5) ✓

2 (1) هـ (2) د (3) أ (4) ب (5) جـ

3 (1) التعلم . (2) الخوارزميات .
(3) المواقع الإلكترونية. (4) move .
(5) to .

## الاختبار 2 صـ 101

1 (1) بنك المعرفة المصرى. (2) PowerPoint.
(3) غرف الدردشة. (4) التكنولوجيا.
(5) الخوارزميات.

2 (1) جـ (2) د (3) هـ (4) ب (5) أ

3 (1) ✗ (2) ✗ (3) ✓ (4) ✓ (5) ✓

## الاختبار 3 صـ 102

1 (1) Edmodo . (2) Facebook.
(3) Word. (4) Insert.
(5) IM.

2 (1) ✓ (2) ✗ (3) ✓ (4) ✗ (5) ✗

3 (1) جـ (2) هـ (3) أ (4) ب (5) د

## الاختبار 4 صـ 103

1 (1) ✗ (2) ✓ (3) ✗ (4) ✓ (5) ✗

2 (1) اختبار الفروض. (2) Google chrome.
(3) التليفون المحمول . (4) Scratch.
(5) منصة ڤلابى .

3 (1) بنك المعرفة المصرى. (2) البريد الإلكترونى .
(3) المراسلة الفورية . (4) المواطنة الرقمية .
(5) البصمة الرقمية .

## الاختبار 5 صـ 104

1 (1) ✓ (2) ✓ (3) ✗ (4) ✓ (5) ✗

2 (1) PowerPoint. (2) Motion.
(3) فقرات داعمة . (4) محادثة الفيديو.
(5) الموضوع " Subject ".

3 (1) مصمم الخرائط التفاعلى. (2) الاتصال غير المتزامن .
(3) المصادر غير الموثوقة . (4) القرصنة .
(5) برنامج الرسام " Paint ".

## الاختبار 6 صـ 105

1 (1) حل المشكلات . (2) Paint.
(3) البصمة الرقمية. (4) الخوارزميات .
(5) مناسب. (6) الموثوقة .
(7) الغير متزامن. (8) بنك المعرفة المصرى .

2 (1) ✓ (2) ✓ (3) ✓ (4) ✗ (5) ✓
(6) ✓ (7) ✓

## الاختبار 7 صـ 106

1 (1) ✓ (2) ✗ (3) ✓ (4) ✓ (5) ✓
(6) ✗ (7) ✓

2 (1) المواطنة الرقمية . (2) الهامش.
(3) EKB. (4) البرمجة . (5) الفرضية .
(6) المباشر . (7) كل ما سبق . (8) Paint .

## الاختبار 8 صـ 107

1 (1) Paint. (2) لغات البرمجة .
(3) مصادر غير موثوقة. (4) القرصنة .
(5) مصمم الخرائط التفاعلى .

2 (1) Blockly . (2) الهامش .
(3) ڤلابى. (4) الكاميرا . (5) المعلومات .

3 (1) ✗ (2) ✗ (3) ✗ (4) ✓ (5) ✓





## الاختبار 9 صـ 108

1 (1) Scratch . (2) مفتوحة .
(3) مربع الأدوات . (4) الفرضية .
(5) البرمجة . (6) آمنة و سهلة .
(7) الخوارزميات . (8) القرصنة .

2 (1) ✗ (2) ✓ (3) ✓ (4) ✓ (5) ✓
(6) ✗ (7) ✓

## الاختبار 10 صـ 109

1 (1) ✓ (2) ✗ (3) ✗ (4) ✓ (5) ✓

2 (1) البريد الإلكترونى. (2) كل ما سبق .
(3) الخوارزميات . (4) مسئوليات .
(5) المتزامن .

3 (1) Scratch. (2) الخوارزميات.
(3) الشفرة البرمجية . (4) الأدوات الرقمية .
(5) Cropping .

## الاختبار 11 صـ 110

1 (1) ✓ (2) ✓ (3) ✓ (4) ✓ (5) ✗

2 (1) PowerPoint . (2) الفرضية .
(3) مسئوليات . (4) الإتصال الغير متزامن .
(5) البصمة الرقمية .

3 (1) منصة Edmodo. (2) البرمجة coding.
(3) البريد الإلكترونى . (4) المصادر الغير موثوقة .
(5) Paint .

## الاختبار 12 صـ 111

1 (1) ✓ (2) ✗ (3) ✓ (4) ✓ (5) ✗
(6) ✗ (7) ✓ (8) ✗

2 (1) المواطنة الرقمية . (2) ڤلابى .
(3) جميع ما سبق . (4) البرمجة .
(5) Motion . (6) الخوارزميات .
(7) الرسام Paint.

## الاختبار 13 صـ 112

1 (1) البصمة.
(2) ألا ينسخ أحد بصمتك الرقمية أو يشاركها مع أحد .
(3) بين الأصدقاء أو أفراد الأسرة.
(4) مصادر غير موثوقة .
(5) بنك المعرفة المصرى.
(6) حجم خط و شكل خط مناسبين .
(7) Scratch.

2 (1) ✓ (2) ✗ (3) ✓ (4) ✓ (5) ✓
(6) ✓ (7) ✗ (8) ✗

## الاختبار 14 صـ 113

1 (1) التواصل الرقمى. (2) المسئوليات .
(3) الاتصال المتزامن. (4) محادثة فيديو .
(5) مصمم الخرائط التفاعلى . (6) موثوقة .
(7) بناء فرضية تالية.

2 (1) ✓ (2) ✓ (3) ✗ (4) ✗ (5) ✓
(6) ✗ (7) ✗ (8) ✓

## الاختبار 15 صـ 114

1 (1) مسئوليات. (2) المقاطع البرمجية .
(3) إلى To. (4) الهوامش.
(5) البريد الإلكترونى Email. (6) الرسام Paint.

2 (1) ✓ (2) ✓ (3) ✓ (4) ✓ (5) ✓
(6) ✓ (7) ✗

3 (1) اضغط بالفأرة على قائمة ابدأ Start .
(2) اضغط بالفأرة على مجلد الملحقات Accessories .
(3) اختر برنامج الرسام Paint.

## الاختبار 16 صـ 115

1 (1) ✓ (2) ✓ (3) ✓ (4) ✓ (5) ✓
(6) ✗ (7) ✓ (8) ✓

2 (1) رابط. (2) الخوارزميات.
(3) ڤلابى. (4) المصادر الموثوقة.
(5) كلمات مفتاحية. (6) المواطنة الرقمية.
(7) استخدام الإنترنت وقت ما تحتاجه.

## الاختبار 17 صـ 116

1 (1) سجلًا. (2) فورية .
(3) وسيلة ممتعة. (4) بنك المعرفة المصرى.
(5) معلومات. (6) تقسيم.
(7) العروض التقديمية. (8) التكنولوجيا.

2 (1) ✗ (2) ✓ (3) ✓ (4) ✗ (5) ✗
(6) ✓ (7) ✗

## الاختبار 18 صـ 117

1 (1) ✓ (2) ✗ (3) ✓ (4) ✗ (5) ✓
(6) ✗ (7) ✗ (8) ✗ (9) ✓

2 (1) الاتصال المتزامن. (2) بنك المعرفة المصرى.
(3) البريد الإلكترونى. (4) قبل بدء.
(5) المراسلة الفورية. (6) القرصنة.

## الاختبار ( 19 ، 20 ) أجب بنفسك